Anteprime: The Movies, Gun, GTA: Liberty City Stories, Test Drive Unlimited, Serious Sam 2, Black & White 2
Recensioni: Minna Daisuki Katamari Damacy, Genji, Ape Escape 3, Battlefield 2, Winning Eleven 9, Virtua Tennis
Speciali: L'Altro mondo, Conflitti generazionali, Alla conquista del mondo **Retro:** La Storia di Maniac Mansion

PLAYSTATION 2 | XBOX | GAMECUBE | PC | GBA | PSP | DS | MOBILE GAMING

Videogiochi

Il futuro del divertimento elettronico

Numero 015 ■ Settembre/ottobre 2005 ■ €6.00

PROJECT GOTHAM RACING 3

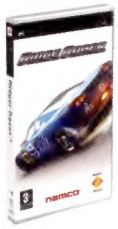
Nella corsa alla next-gen
Bizarre parte in pole position

UN GAME BOY SU PSP?

Ecco come la scena underground sta trasformando il portatile Sony

VIRTUALMENTE REALE

L'incredibile motore 3D che muoverà i mondi della prossima generazione



FIRED UP

Comanda la battaglia per la resistenza contro l'invasore anche sfidando i tuoi amici in modalità Wi-Fi.
Fired Up. Metti a fuoco il tuo obiettivo.

"Fired Up" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. © 2004-2005 Sony Computer Entertainment Europe. "PSP" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

MEDIEVIL RESURRECTION

Guida l'eroico cavaliere Sir Daniel Fortesque in una nuova battaglia contro il malvagio Zarok, tornato per conquistare il mondo con le sue armate delle tenebre.
Medievil Resurrection. Quello che non trovi sui libri di storia.

MediEvil™: Resurrection © 2005 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Cambridge Studio. "MediEvil" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. "PSP" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

PSP. VI PRESENTIAMO IL FUTURO.

WIPEOUT PURE

Affronta l'ultimo capitolo della serie WipEout, testa a testa con 8 giocatori in modalità Wi-Fi, anche scaricando astronavi e circuiti extra.
WipEout Pure. Le corse spaziali hanno trovato una nuova stella.

WipEout Pure © Sony Computer Entertainment Europe. WipEout and WipEout Pure are trademarks of Sony Computer Entertainment Europe "PSP" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

APE ACADEMY

Iscriviti alla Monkey School e divertiti con oltre 45 mini games, tutti in un unico gioco, sfidando gli amici in modalità Wi-Fi o sulla stessa PSP™.
Ape Academy. Oltre tutti i primati.

Ape Academy™ © 2005 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by SCEJ (Shift & Alvion). Ape Academy is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. "PSP" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

yourpsp.com

editoriale

benvenuti nella rivista che non c'era

Esiste una costante nella strategia di Microsoft per la conquista del mercato di prossima generazione: ad ogni buona mossa in direzione del sistema videoludico ideale, ne corrisponde una a ritroso verso l'alienazione della sua potenziale clientela. Dapprima annuncia di voler anticipare Sony per avere una chance in più di successo. Quindi collabora con MTV per la realizzazione di un 'unveiling' che verrà ricordato come il più maldestro della storia recente. Grazie agli accordi con IBM e ATI mette insieme un hardware dal potenziale enorme, per poi mostrare codici di gioco claudicanti trascinati da impresentabili kit di (sotto)sviluppo. Dal palcoscenico dell'E3 sussurra ai suoi fedeli parole dolci come 'HDD', 'controller wireless', 'retrocompatibilità' e 'Xbox Live out of the box', per poi indispettirli con l'annuncio del 'Core System' pack. L'anticipo su Sony, l'accordo con IBM e ATI e l'Xbox 360 superaccessoriato sono tutte buone mosse, ma sono tutte buone mosse compromesse da una maldestra comunicazione.

Laddove Sony è maestra nell'arte della mistificazione del compromesso, Microsoft denuncia una ingenuità quasi imbarazzante. Dopo 4 anni di Xbox venduti sottocosto, dopo 4 anni di vantaggio tecnologico, la casa di Redmond si trova oggi ad affrontare una situazione completamente diversa, una situazione che non ammette più sperperi e che vede il tutt'altro che indistinto profilo di PlayStation3 calare la sua ombra sulle pur notevoli specifiche di Xbox 360.

Come dirà qualcuno nelle pagine seguenti, Microsoft sembra vittima del suo successo. Ha coltivato una popolazione di habitué del content download su un sistema da 299 dollari, e a dispetto di quella logica che associa ai termini "prossima generazione" un significato di aggiunta piuttosto che di sottrazione, per quella stessa cifra non solo non offre di più, ma di meno. Ciononostante, la gran parte degli hardcore gamer non esiterà ad acquistare il package completo per 399 dollari e Microsoft non avrà problemi a piazzare tutti i sistemi che si prefigge di piazzare. Ma una profonda crepa attraversa ora l'immagine della società. Una crepa che non ha senso di esistere alla luce della logica economica, ma che comunque c'è e che agli occhi della comunità fa di Microsoft quella "società che pensa a far soldi" tanto detestata quando non era lei, ma Sony, l'oggetto della stupida accusa.

Il Grande Benefattore non è più. E proprio adesso che Sony ha ragione di temerlo, il suo seguito lo abbandona? Il videogiocatore è davvero uno strano animale.

Speciali

052 Conflitti generazionali
Dagli sviluppatori di videogiochi ai fornitori di tool, i guru dell'industria offrono le loro opinioni sulla next gen

060 PlayStation Freedom
Il portatile Sony è ormai la piattaforma preferita dalla scena homebrew mondiale. Per quale motivo?

066 Progetto 360
Visita al quartier generale di Bizarre Creations per un rapido esame di *PGR3*. La killer application di Xbox 360?

074 Ape Escape
Il creatore di *Rayman* incontra il Signore degli Anelli

080 Causa ed Effetto
È negli algoritmi procedurali il futuro dei motori 3D?

086 L'Altro Mondo
Uno sguardo al di là del confine fra reale e virtuale

094 Alla Conquista del Mondo
Ecco come una casa londinese è finita a lavorare per Nintendo, Sony e Konami contemporaneamente

102 L'Isola di Gilbert
Incontro con l'autore delle più belle avventure Lucasfilm

Future MEDIA WITH PASSION

Future Media Italy è parte di Future plc. Future pubblica riviste specializzate, dedicate a persone che condividono una passione. Il nostro intento è di soddisfare tale passione creando riviste che offrano qualità, informazioni attendibili, giudizi e consigli per gli acquisti e che siano piacevoli da leggere. Pubblichiamo oltre 100 riviste in Italia, Regno Unito, Stati Uniti e Francia. Più di 100 edizioni internazionali vengono inoltre pubblicate in altri 30 Paesi in tutto il mondo.

Future plc è una quotata al London Stock Exchange (simbolo: FUTR).

Non-executive Chairman: **ROGER PARRY**
Chief Executive: **GREG INGHAM**
Group Finance Director: **JOHN BOWMAN**
Tel +44 1225 442244 www.futureplc.com

Redazione
Andrea Minini Saldini direttore responsabile
Marcello Cangialosi editor
Stefano Zurlini grafica e impaginazione

Hanno collaborato
Gianluca Belvisi, Tommaso De Benetti, Vincenzo Beretta, Matteo Bittanti, Giuseppe De Riso, Alberto Falchi, Gianluca Loggia, Roberto Magistretti, Massimo Maietti, Max Marino, Paolo Paglianti, Erik Pede, Marko Radakovic, Maja Radulovic, Mattia Ravanelli, Massimo Rovatti, Andrea Saletti, Giacomo Talamini, Claudio Tradardi

Una copia: euro 6,00
Una copia arretrata: euro 6,00 + euro 4,00 di spese sped.
Abbonamento: euro 48,00 (11 numeri)
Per abbonarsi inviare l'importo con assegno bancario, con carta di credito oppure versarlo sul c/c postale n°43950203 intestato a Future Media Italy Spa, via Asiago 45, 20128 Milano

Pubblicità
Future Media Italy SpA via Asiago 45, 20128 Milano
Telefono 02 2529161 r.a. **Fax** 02 25706378
Marco Bertolotti direttore vendite

Traffico
Elena Consoli, Enrica Tarenzi, Nicoletta Pappalettera
Email traffico@futureitaly.it

Agenzie territoriali
NUEVACOM S.r.l.
via Domenico Sansotta, 97 - 00144 Roma
Tel. 06 52205210 - Fax 06 52277082
NEWMEDIA NETWORK S.r.l.
Centro Direzionale Isola F11 - 80143 Napoli
Tel. 081 7345479 - Fax 081 7345075

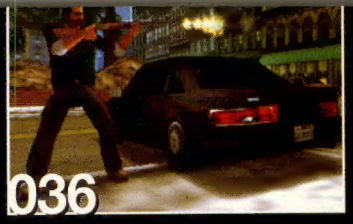
Editore
Future Media Italy SpA via Asiago 45, 20128 Milano
Telefono 02 2529161 r.a.
Fax 02 26005520
Email videogiochi@futureitaly.it
Web www.gamesradar.it

Bernardo Notarangelo amministratore delegato
Andrea Minini Saldini publishing director
Cosma Rebagliati direttore produzione
Clara Gazzola direzione amministrativa
Anna Tedone responsabile diffusione
Federica Rossi, Elena Romanato, Alba Bosatra produzione
Stampa Mazzucchelli S.p.A. - Settimo Milanese (MI)
Distribuzione esclusiva Italia Parrini & C. SpA
Viale Forlanini, 23 - 20134 Milano
Via Vitorchiano n. 81 - 00189 Roma

Pubblicazione mensile registrata al tribunale di Milano il 17/03/03 al numero 193. Poste Italiane Spa - Spedizione in abbonamento postale - D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano. Future Media Italy SpA è titolare esclusivo per l'Italia dei diritti (c)

sommario settembre ottobre

il numero della quiete prima della tempesta


036

034

040

110

038

112

Anteprime

044 Age of Empires III (PC)
046 Black & White 2 (PC)
048 GT Legends (PC)
036 GTA: Liberty City Stories (PSP)
034 Gun (360, PS2, Xbox, GC)
040 Serious Sam 2 (PC, Xbox)
038 Test Drive Unlimited (360)
047 The Matrix: Path of Neo (PC, PS2, Xbox)
042 The Movies (PC, PS2, Xbox, GC)

114

116

121

128

Rubriche

004 **Prima Pagina**
Annunciato il prezzo di Xbox 360
020 **Outer Worlds**
Svelato il controller di Revolution (!)
024 **The Guest**
Religione virtuale
025 **Biffovision**
Bugie e segreti
026 **Il Kaibano**
La rivista che non c'è
027 **Missing in Action**
Videogiochi di carne
028 **Mattscape**
Visioni che cambiano: mondi in gioco
029 **Mightier than the Sword**
Realtà reale
030 **Parental Advisory**
Il videogiocatore doc
136 **La Storia di...**
Maniac Mansion, la migliore avventura di sempre?
142 **Forum**
L'opinione dei lettori
144 **Sul prossimo numero**
Tokyo blues

Recensioni

135 Another Code (DS)
112 Ape Escape 3 (PS2)
127 Atelier Iris: Eternal Mana (PS2)
114 Battlefield 2 (PC)
132 Coded Arms (PSP)
129 Colosseum: Road to Freedom (PS2)
118 Darkwatch (PS2, Xbox)
124 Drag-on Dragoon 2 (PS2)
120 Everybody's Golf (PS2)
122 Fahrenheit (Xbox, PC, PS2)
116 Genji (PS2)
123 Grandia 3 (PS2)
128 Makai Kingdom (PS2)
131 Medievil Resurrection (PSP)
110 Minna Daisuki Katamari Damacy (PS2)
126 Mushihimesama (PS2)
133 Nanostray (DS)
125 OZ (PS2)
134 Pac'n Roll (DS)
130 Virtua Tennis World Tour (PSP)
121 Winning Eleven 9 (PS2)

Future Publishing Limited. Tutti i diritti di riproduzione sono riservati. Per i diritti di riproduzione, l'Editore si dichiara pienamente disponibile a regolare eventuali spettanze per quelle immagini di cui non sia stato possibile reperire la fonte.

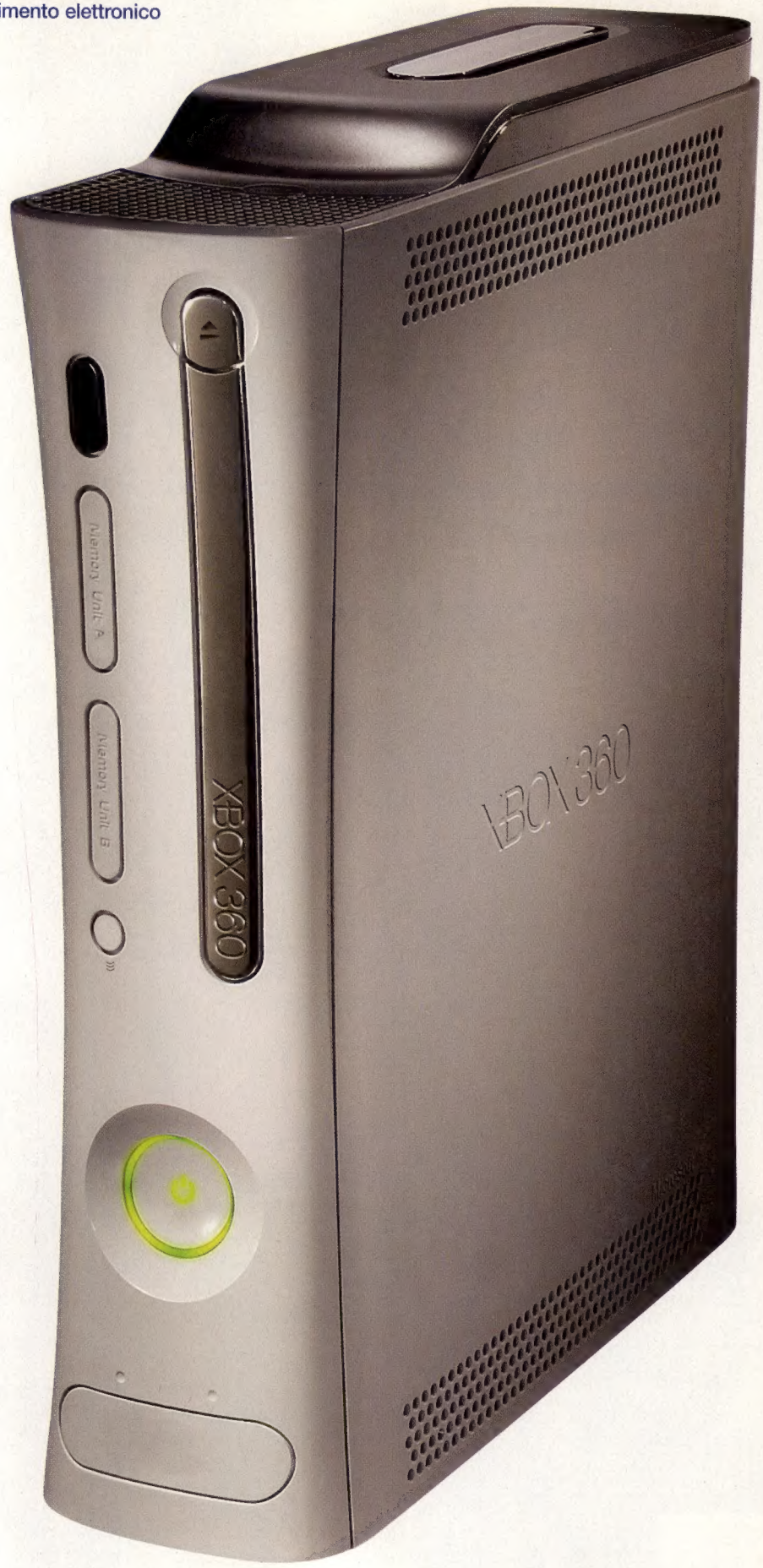
Abbonamenti
Per informazioni tel. 02/26005517 - Fax 02/26005512
dal lunedì al venerdì
e-mail abbonamentivg@futureitaly.it

Arretrati
Per informazioni tel. 02/26005517 - Fax 02/26005512
dal lunedì al venerdì - e-mail arretrativg@futureitaly.it
Tempo massimo di evasione dell'ordine 90 giorni

A.N.E.S. Associazione Nazionale Editori Periodici Specializzati
Aderente al Sistema Confindustriale

prima pagina

le novità più importanti dal mondo del divertimento elettronico

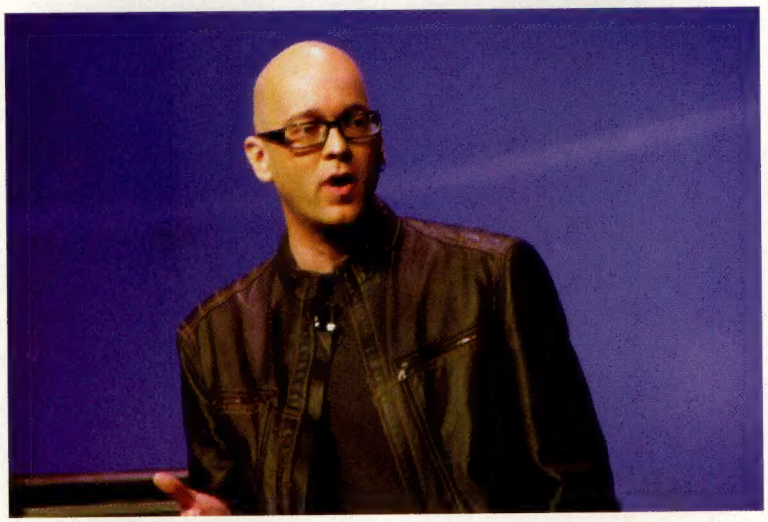


Xbox 360 aggredisce il mercato su due fronti

In occasione della Games Convention di Leipzig, Microsoft annuncia bundle e rispettivi prezzi per la sua prossima piattaforma

L'assenza a Leipzig di J Allard e Peter Moore, i due uomini-chiave della divisione Xbox di Microsoft, sembrava rendere quantomeno improbabile l'ipotesi di un qualche annuncio di rilievo da parte della casa di Redmond in occasione della fiera tedesca. Tanto più che l'imminenza di X05, in programma a inizio ottobre ad Amsterdam, faceva presupporre che proprio quell'evento sarebbe stato lo scenario in cui tutti i dettagli circa la commercializzazione del successore di Xbox sarebbero stati svelati.

Non è andata così. Nella conferenza stampa tenutasi alla Games Convention il 17 agosto scorso, Chris Lewis, Vice Presidente della divisione europea Home e Entertainment di Microsoft, ha illustrato al pubblico la strategia commerciale che guiderà il lancio di Xbox 360 in Europa e Stati Uniti. Adottando una mossa per certi versi simile a quanto fatto da Sony con PSP in Giappone, la console next-gen di Microsoft arriverà sugli scaffali in due differenti combinazioni. Il bundle standard include un joypad wireless, un hard disc rimovibile da 20GB, un headset, un cavo video component/composito, un cavo ethernet e un abbonamento Xbox Live Silver, a cui si aggiunge, solo per il periodo di lancio, un telecomando; il package sarà commercializzato al prezzo di 399€ (399$ negli Stati Uniti). La vera sorpresa, tuttavia, è rappresentata dal cosiddetto Core System, una versione entry level del sistema che offre all'acquirente la console più un joypad non wireless, un cavo ethernet, un cavo composito e l'abbonamento a Xbox Live Silver per un prezzo di 299€ (299$). Nulla è stato svelato, di converso, circa la data di lancio, per ora ferma a un generico 'novembre 2005'.



Il 21 agosto J Allard ha discusso con i giocatori del doppio bundle di Xbox 360 in una chat pubblica. La chiacchierata è servita per precisare che i tempi di caricamento saranno comunque ridotti anche su sistemi privi disco fisso grazie alla presenza del lettore DVD 12x, e che in assenza dell'HDD non sarà possibile usufruire della retrocompatibilità con i titoli Xbox

Nelle intenzioni di Lewis e soci, la doppia fascia di prezzo servirebbe a raggiungere due differenti segmenti di consumatori. Da una parte i giocatori più esigenti, che nel bundle troverebbero tutto il necessario per sfruttare al massimo le funzionalità online e multimediali della console; dall'altra gli utenti meno smaliziati, che potrebbero saltare sul carrozzone next gen con una spesa relativamente contenuta. Tutti contenti quindi? Non esattamente. L'annuncio ha scatenato un'immediata bagarre nelle comunità online di tutto il mondo. A destare le principali perplessità è la mancanza dell'HDD nel Core System, assenza che renderebbe di fatto Xbox 360 una console senza disco rigido come standard, con il rischio che gli sviluppatori realizzino il software senza sfruttarne appieno le potenzialità.

Simili dubbi serpeggiano anche tra gli sviluppatori. **Hiromichi Tanaka**, Producer di *Final Fantasy XI*, si dichiara comunque ottimista. "Il fatto che il package comprendente il disco fisso sia chiamato 'standard' induce a pensare che Microsoft consideri la sua presenza come, appunto, lo standard", afferma Tanaka-san. Salvo poi precisare: "Stiamo seguendo con attenzione ciò che ha intenzione di fare Microsoft con l'HDD, al di là di *Final Fantasy XI*. Spero che non si ripeta quello che è capitato con l'HDD di PlayStation2 in Occidente, che fu penalizzato dalla mancanza di una strategia chiara da parte di Sony stessa".

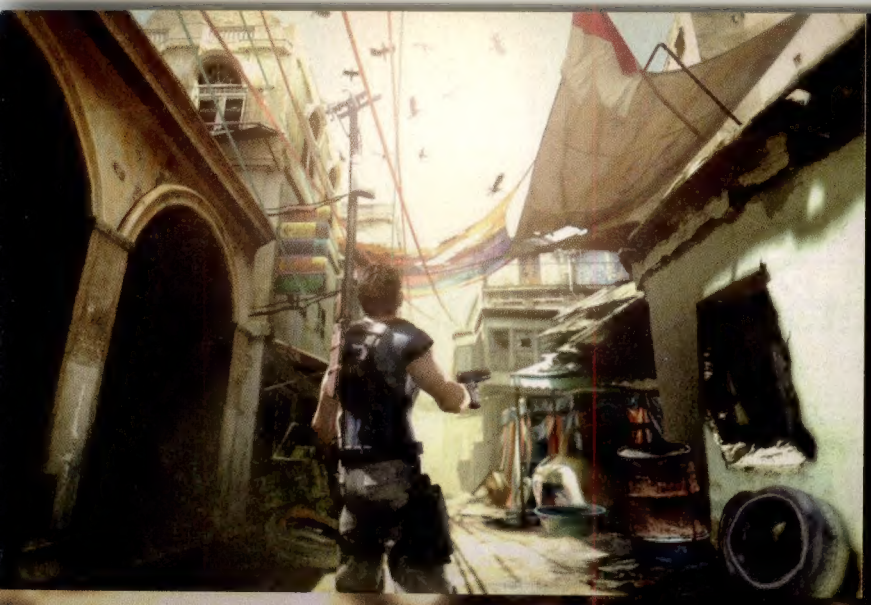
In questo susseguirsi di dubbi e speculazioni, gli unici ad avere le idee chiare sembrano essere gli early adopter. La catena inglese Game, infatti, dichiara di non poter garantire un'evasione pre-natalizia dei preordini giunti dopo il 22 agosto, causa esaurimento scorte. Segno che la guerra next gen è entrata nel vivo."

> "Nelle intenzioni di Microsoft, la doppia fascia di prezzo servirebbe a raggiungere due differenti segmenti di consumatori"

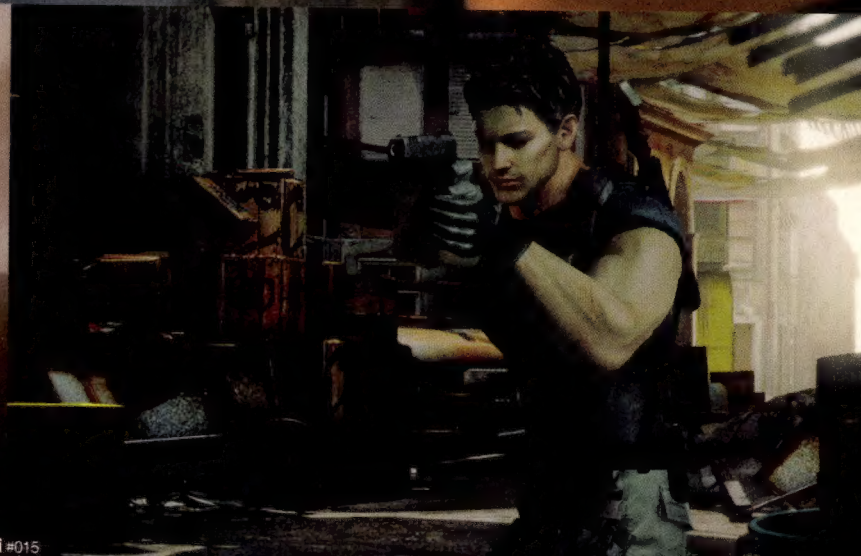
Pimp my Console

Microsoft guarda a Xbox 360 come ad un sistema fortemente personalizzabile ed espandibile. Grande attenzione è stata dedicata ai controller, acquistabili sia inversione con che senza fili. Questi ultimi saranno alimentati a pile, sostituibili con un battery pack ricaricabile. Il Play & Charge Kit, infine, permette di ricaricare il controller mentre si gioca previo collegamento via cavo USB alla console. Di seguito una lista degli accessori disponibili al lancio.

- Faceplates - 19.99 Euro
- Controller (con filo) - 37.99 Euro
- Cavo Component HD-AV - 29.99 Euro
- Hard Drive (20GB) - 99.99 Euro
- Memory Unit (64MB) - 34.99 Euro
- Wireless Controller - 44.99 Euro
- Play & Charge Kit - 19.99 Euro
- Battery pack ricaricabile - 14.99 Euro
- Wireless Networking Adapter - 79.99 Euro
- Headset - 19.99 Euro
- Universal Media Remote - 29.99 Euro
- Cavo SCART RGB - 24.99 Euro
- Cavo VGA HD-AV - 29.99 Euro



Biohazard 5 è stato probabilmente il titolo di maggior calibro annunciato ad entrambe le conferenze. Capcom ci tiene a sottolineare il livello di dettaglio e fa sapere che ogni pelo della barba incolta del protagonista (Chris, sei tu?) è di fatto un poligono



Il Giappone si prepara per la next gen

Il tour di propaganda di Sony e Microsoft approda in Giappone per conquistare i cuori e le menti della comunità locale

Dopo essersi affrontati per la prima volta sul ring dell'E3, i due più aggressivi partecipanti alla corsa verso la prossima generazione si sono rivisti lo scorso luglio in Giappone per esporre all'industria locale la loro visione sul futuro del videogioco. Contrariamente alla conferenza stampa PS3-centrica tenuta lo scorso maggio a Los Angeles, il PlayStation Meeting organizzato presso il Tokyo Price Hotel ha visto Sony discorrere per ben sei ore su tutti e tre i sistemi che ora supporta.

Pur nell'incombenza del suo successore, PlayStation2 si rifiuta di cedere il testimone, guadagnando piuttosto i fari della ribalta con l'annuncio del nuovo e sorprendente RPG di Level 5 *Rogue Galaxy*. Pubblicato da SCEI e presentato con toni da '*Final Fantasy* killer', è stato per molti il gioco dello show. Una sontuosa grafica in cel-shading ammanta la promessa di un'epica avventura interplanetaria avulsa da pause di caricamento, e i cui protagonisti vantano le voci di noti attori locali. Sebbene presentato a pochi mesi di distanza dalla prevista release di fine anno, e malgrado il recente impegno di Level 5 con *Dragon Quest VIII*, il livello di rifinitura e la più generale impressione di solidità apprezzabili nel trailer certificano uno sviluppo condotto tutt'altro che frettolosamente a dispetto di quanto fosse lecito supporre.

Il franchise di *Final Fantasy*, al contrario, doveva dimostrare molto dopo la latitanza di *Final Fantasy XII* dall'E3 2003 a quello del 2005. Una zona defilata dello showfloor ospitava le file create dall'attesa di rivedere l'opera Square Enix in forma giocabile, con 200 postazioni dimostrative adibite al soddisfacimento della domanda.

Coloro che si aspettavano una sostanziale evoluzione in cambio degli anni trascorsi lontano dal pubblico hanno avuto ragione di preoccuparsi. Poco rifinite, pesantemente scalettate e talvolta semplicemente scialbe, le ambientazioni offerte dalla demo potevano pretendere il beneficio del dubbio visto il loro stato incompleto, ma non hanno certamente assicurato che dopo così tanto lavoro e così tanta sfortuna (il producer Matsuno ha dovuto abbandonare le redini del progetto per problemi di salute) il gioco non rischi di emergere semplicemente come una versione offline di *Final Fantasy XI* con una grafica tecnicamente non dissimile da quella di *FFX*.

È certamente un *Final Fantasy* insolitamente scorrevole, risparmiato dalle battaglie casuali e con i nemici visibili in modo da poter essere evitati dai giocatori frettolosi. Condivide con *Final Fantasy XI* le radici del MMORPG, collocando il proprio party in un mondo vivo in cui i comportamenti in continua evoluzione degli NPC influenzano le loro interazioni. Nemici di passaggio possono aggregarsi a battaglie in corso, mentre l'azione durante queste ultime è scandita dal sistema ATB che si occupa di stabilire gli intervalli entro i quali agiscono i vari partecipanti. Da segnalare, infine, la presenza di una modalità di gioco manuale a beneficio di coloro che non vogliono vedere la propria scorta di pozioni e item magici prosciugarsi per mano di una IA troppo prudente.

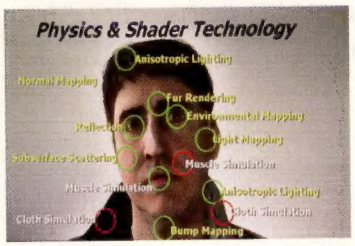
Sebbene la struttura di gioco basata sul conseguimento di obiettivi sequenziali concorra a forgiare un solido itinerario narrativo, rinnegando le laboriose ricerche di item e personaggi proposte dai capitoli precedenti, resta da vedere se queste modifiche guadagneranno l'apprezzamento del tradizionale pubblico della saga. Sapranno i puristi del gioco in singolo accettare la nuova direzione ispirata da *FFXI*? Difficile dirlo. Quando ancora a capo del progetto, la volontà di Matsuno era quella di stimolare questo cambiamento nell'ideologia della serie, e chiaramente la sua influenza si vede ancora.

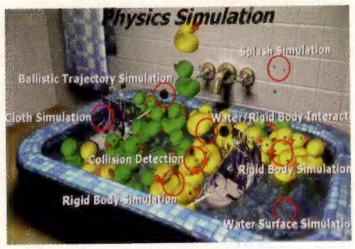
Se la presenza di PS2 poteva dirsi di opposizione, quella di PSP ispirava solidità. È stata mostrata una lunga line-up di giochi in arrivo, comunicando lo stesso, rassicurante messaggio degli spot TV recentemente trasmessi in Giappone: il meglio deve ancora venire.

Progetti creativi come il nuovo titolo di Yukihito Marikawa, *Fuku Fuku no Shima*, sono stati accolti molto positiva-

Peter Moore si lascia felicemente immortalare in compagnia di alcuni esponenti chiave della comunità di sviluppatori giapponesi (sopra), mentre Square Enix e i suoi collaboratori Level 5 e Armor Project raggiungono Ken Kutaragi sul palco del PlayStation Meeting per ricevere il Triple Platinum award riconosciutogli per aver venduto 3 milioni di copie di *Dragon Quest VIII* (in alto)

"Il PlayStation Meeting organizzato presso il Tokyo Price Hotel ha visto Sony discorrere per ben sei ore su tutti e tre i sistemi che ora supporta"





Le tech-demo per PS3 erano le stesse viste all'E3, sebbene con qualche paperella più grande e tanto, ma tanto testo illustrativo

La versione PSP di *WE9* sembra conservare tutte le caratteristiche chiave dell'originale per PS2. Resta ancora da capire in che termini la differente interfaccia di controllo influirà sullo spessore strategico e sullo spettacolo atletico

mente. In uscita ad ottobre, si tratta di una intrigante reinterpretazione delle dinamiche di *Animal Crossing* dove nell'arco di un anno reale il giocatore deve eseguire una serie di compiti e minigiochi diversi proposti dal sistema con cadenza giornaliera. L'idea, in altre parole, è quella di vivere una nuova esperienza di gioco al giorno. *Portable Resort* di Namco ha suscitato reazioni analoghe. Definito come uno "strumento di intrattenimento", vede il giocatore libero di vagare entro i seducenti confini di un'isola tropicale allo scopo di... rilassarsi. Sincronizzato con l'orologio interno di PSP, il ciclo notte/giorno virtuale rispetta quello reale facendo dell'atollo un luogo meno distante di quanto la sua natura digitale presupponga. Oltre ad esplorare l'isola, l'utente potrà svagarsi con attività di vario genere: raccogliendo una chitarra adagiata sul bagnasciuga, ad esempio, la console si trasforma nel relativo strumento musicale. A quel punto basta impugnarla in maniera appropriata (schermo rivolto verso l'esterno, mano destra ad abbracciare la 'cassa armonica' e mano sinistra a brandire il 'manico') e quindi pizzicare il disco analogico per far vibrare le corde premute con i quattro tasti principali. Inclusivo di una funzione di sveglia, *Portable Resort* verrà venduto assieme ad uno stand che ne favorisca l'impiego come 'finestra sul paradiso' durante le grigie giornate in ufficio.

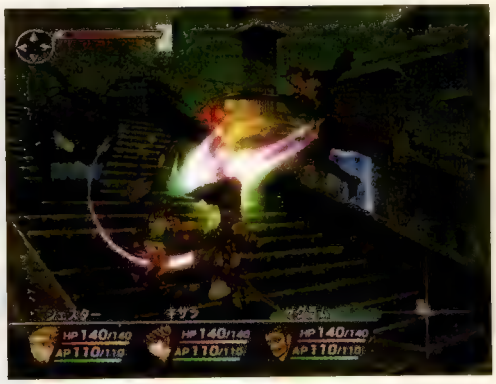
"*Portable Resort* verrà venduto assieme ad uno stand che ne favorisca l'impiego come 'finestra sul paradiso' durante le grigie giornate in ufficio"

Malgrado il sincero apprezzamento accordato a questi due progetti, è stata la serie di *Winning Eleven* a suscitare vera euforia, nella forma dell'edizione portatile *Ubiquitous Edition*, in uscita il 15 settembre in Giappone. Basato sul recente *Winning Eleven 9* (recensito a pagina 121) ed offerente una modalità multigiocatore via WiFi Ad Hoc, il gioco Konami permette altresì di comincare via USB con l'edizione PS2 per condividere dati e squadre.

In risposta al vantaggio goduto da NDS in termini di diversificazione dell'offerta hardware, Sony ha approfittato dell'evento per annunciare il nuovo modello Ceramic White di PSP (in uscita il 19 settembre nella sola edizione Value Pack, a 24.800 Yen) nonché la versione 2.0 del firmware. Disponibile dal 27 luglio scorso, l'upgrade introduce un efficiente browser internet ed espande le capacità multimediali del sistema con l'allargamento delle compatibilità audio (ATRAC3Plus riproducibile da Memory Stick), video (MP4 AVC) e fotografiche (BMP, TIFF, GIF). Il firmware 2.0 permette inoltre di condividere immagini con altre PSP via WiFi e di applicarne una qualsiasi come sfondo permanente dell'interfaccia XMB.

La vera protagonista del meeting è stata prevedibilmente la prossima generazione di PlayStation. Scopo della presentazione è stato quello di lanciare tre messaggi fondamentali: il supporto degli sviluppatori sarà sostanziale, PS3 sarà un media center integrato e gli shader avranno la priorità sui poligoni.

La questione dei costi di sviluppo è stata affrontata per prima, e vede Sony



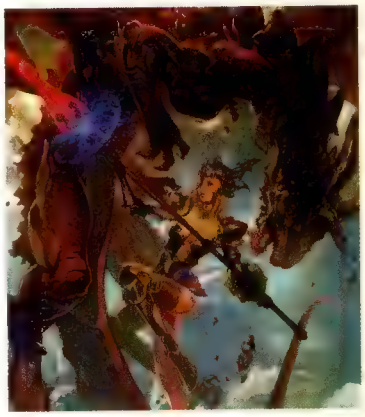
Mentre i fan di Square Enix cominciano a paventare il peggio per il prossimo capitolo di *Final Fantasy*, Sony e Level 5 ne approfittano per proporre un'alternativa con *Rogue Galaxy*

intenzionata ad alleggerire il più possibile il carico gravante sulle software house stringendo accordi che snelliscano il processo creativo. A conferma delle buone intenzioni, Masa Chatani e Ken Kutaragi si sono alternati sul palco per annunciare alleanze come quelle con Havok e Ageia, in virtù delle quali versioni ottimizzate dei rispettivi tool e motori fisici saranno parte integrante del kit di sviluppo PS3. L'acquisizione di SN Systems e del relativo middleware specializzato è un altro segnale importante, e non meno significativo è l'accordo con Transmeta, la quale fornirà strumenti utili ad ottimizzare lo sfruttamento del Cell e delle sue 7 SPU. A monte di tutto, Chatani ha confermato il supporto delle API OpenGL/ES, nonché di Collada (COLLAborative Design Activity), un formato 'aperto' per lo scambio di contenuti digitali impiegati in applicazioni 3D interattive. La dichiarata ambizione di Sony è quella di creare un ambiente completo per i suoi sviluppatori, un ambiente che verrà certamente impreziosito da un altro accordo importante, vale a dire quello con Epic Games, grazie al quale ogni kit di sviluppo PS3 includerà una versione dimostrativa dell'Unreal Engine 3.

Sony ha inoltre fornito alcuni dati sui piani di distribuzione e di evoluzione dei kit di sviluppo. L'attuale versione dell'SDK PS3, nome in codice 'Cytology', ha le dimensioni di un normale PC e monta un processore Cell a 2.4GHz, una GeForce 7800 e 512MB di RAM-XDR. Rispetto alla versione precedente (il mastodontico 'Shreck', con soli 256MB di RAM e due GeForce 6800 in SLI), il nuovo kit si avvicina alle specifiche effettive di PS3, pur montando una CPU più lenta e piangendo la mancanza della veloce interfaccia di comunicazione FlexIO di Rambus. Per un kit quasi definitivo si dovrà attendere il 'Reference Tool', previsto per dicembre ed inclusivo di Cell a 3.2GHz assieme al processore grafico RSX. Ad oggi esistono 650 kit di sviluppo PS3 in circolazione ed altri 300 sono in arrivo nel mese di settembre. Ciò significa che la maggior parte degli sviluppatori dovrà aspettare fino ad ottobre, mese in cui Sony spera di innalzare il ritmo produttivo di SDK a 3.000 unità al mese.

"Alla stupefacente performance del guerriero virtuale ha fatto eco il numero dei poligoni impegnati per il suo volto: 1 milione e mezzo"

Pur non potendosi avvalere della componentistica definitiva, le nuove demo mostrate durante il meeting non hanno deluso. Al di là di paperelle galleggianti e volti di Molina inquietanti, la nuova tech demo offerta da Koei illustrava un personaggio in stile *Dynasty Warriors* impegnato in combattimento contro molteplici nemici. Alla stupefacente performance del guerriero virtuale (capace di far conoscere ai suoi assalitori il sapore di un'alabarda curandosi al tempo stesso di non far precipitare al suolo una sfera di vetro) ha fatto eco il numero dei poligoni impegnati per il suo volto: 1 milione e mezzo contro i 1000 utilizzati mediamente dalle attuali produzioni Koei per PS2. Bandai ha portato invece lo stesso materiale visto all'E3, ma nella forma di demo in tempo reale piuttosto che di video. Alternandosi ai comandi di tre Zak dal notevole detta-



La demo del RPG *Endless Saga* è stata breve ma terribilmente evocativa. L'inconfondibile design coreano non fa che esaltare il fascino di un gioco che impiega l'Unreal Engine 3 senza proporre muscolosi militari hi-tech o mostruosità con cannoni al posto degli occhi

Ninty-Nine Nights continua ad essere uno dei titoli più impressionanti per Xbox 360

glio, l'addetto alla dimostrazione ha attraversato uno scenario urbano diroccato sull'onda di un frame rate alquanto discutibile. Più tardi, il presidente di Bandai, Shin Unozawa, avrebbe rivelato che quanto appena visto impiegava solo una delle 7 SPE della CPU. In ogni caso, frame rate a parte, la demo in tempo reale era praticamente identica a quella 'precalcolata' dell'E3.

Come da tradizione, alle demo hanno fatto seguito filmati di altri giochi in sviluppo. Factor 5 ha mostrato un breve teaser del suo primo progetto next gen. Intitolato *Lair* e prodotto da SCEA, si direbbe 'un simulatore di combattimento aereo fra draghi'. Perdonate l'approssimazione, ma una resa credibile del movimento muscolare sottocutaneo, scaglie lucidate da una pioggia battente ed uno stormo di decine di draghi in volo sono le uniche 'informazioni' rese disponibili. Da From Software arriva invece *Project Force*, inevitabile migrazione della serie *Armored Core* su piattaforma di prossima generazione, apparentemente caratterizzata dall'implementazione di scenari completamente demolibili. Con il suo RPG *Endless Saga*, invece, la coreana Webzen ha dato dimostrazione di come l'Unreal Engine 3 possa anche gestire universi eterei e solari in alternativa alle più aggressive proposte estetiche della stessa Epic Games. E infine, al di là dell'annuncio di *Genji 2* per PlayStation3 (il cui filmato 'dimostrativo' altri non era che l'introduzione in CGI dell'attuale versione per PS2), è stata Capcom a far tremare d'eccitazione la comunità con il primo e inatteso trailer di *Biohazard 5*. Apparentemente rispettoso delle modifiche introdotte da Mikami (comunque estraneo al progetto) e ambientato in terre mediorientali, sembra ospitare una nuova categoria di zombi estremamente rapidi ed ambisce a sfruttare il nuovo setting per giocare sulla dicotomia luce/ombra. Previsto anche per Xbox 360, *Biohazard 5* è attualmente nelle primissime fasi dello sviluppo e non sembra destinato a vedere la luce prima del 2007.

Al termine del meeting, un pubblico comprensibilmente stanco ha cominciato ad assottigliarsi durante la tradizionale consegna dei PlayStation Award. Gold award (500.000 copie vendute) sono

Ridge Racer 6 apparirà inizialmente su Xbox 360. Namco non ha però mostrato nulla del gioco, al di là di questo modello in-game

Sebbene ricordi sfacciatamente *Armored Core*, il nuovo mech simulator di From Software offre scenari demolibili ed una fisica dei collassi adeguatamente sofisticata

andati a titoli come *MGS3: Snake Eater*, *Dragon Ball Z 3* e *Super Robot Taisen MX*, mentre fra i vincitori del Platinum award (1 milione di copie vendute) si segnalano *Winning Eleven 8* e *Gran Turismo 4*. Poco sorprendentemente, *Dragon Quest VIII* ha ricevuto un premio speciale Triple Platinum come riconoscimento per le tre milioni di unità vendute.

Quattro giorni dopo, è stato il turno di Microsoft nella battaglia per la conquista del Sol Levante. Presso l'Hotel Akasaka Prince, le aspettative erano quelle di assistere ad un evento più impressionante rispetto all'inaugurale Xbox Summit di qualche anno fa. E quelle aspettative non sono state deluse.

Mentre Tecmo e From Software continuano a supportare il brand Xbox, il coinvolgimento di Namco e Capcom è cresciuto drammaticamente durante questa generazione. E le ripercussioni sulla prossima sono evidenti. *Biohazard 5* è stato confermato anche per Xbox 360, mentre la momentanea prelazione sul racing game Namco rompe con una tradizione decennale. Ciononostante, il Summit è stato pulpito per messaggi più ambigui. Bandai ha curiosamente annunciato di essere a bordo ma di non avere nulla da mostrare dal momento che i suoi impegni sarebbero concentrati altrove (un chiaro riferimento al demo di *Gundam* per PlayStation3 mostrato pochi giorni prima).

"*Biohazard 5* è attualmente nelle primissime fasi dello sviluppo e non sembra destinato a vedere la luce prima del 2007"

Malgrado la tiepida risposta giapponese alla conferenza stampa pre-E3, è difficile mettere in discussione la forza della line-up di Xbox 360, specialmente se confrontata con quella dell'originale Xbox. L'annuncio che Namco rilascerà il suo *Ridge Racer 6* su Xbox 360 prima che su PS3 la dice lunga sulla volontà della casa di sfondare nell'ostile mercato nipponico. Una volontà ribadita dagli oltre 1.000 kit di sviluppo già distribuiti in Giappone nel corso dell'anno.

Banpresto ha fatto un'impressione migliore mettendo sul piatto la licenza di *Super Robot Taisen*, anche se il peso del suo supporto per Xbox 360 ha eclissato la qualità del prodotto in mostra. Se da un lato Q Entertainment ha stupito con le popolose battaglie del suo *Ninty-Nine Nights*, Game Republic ha lasciato interdetti con il party game *Everyparty* malgrado la brillante presentazione di un Okamoto avverso alla violenza al punto da inventare uno scherzoso bollino che segnala la presenza di contenuti allegri e pacifici. E mentre quel *Ridge Racer 6* solleva lecite speranze di riscatto, l'annuncio di *Zoo Keeper* da parte di Success ha addirittura spaventato alcuni dei presenti, evidentemente memori della cascata di titoli low-budget che ha finito per segnare l'impopolare esistenza di Xbox in Giappone.

Al termine della conferenza, l'idea di molti era che Xbox 360 fosse di fatto una 'PS2.5' piuttosto che un vero upgrade di Xbox, dal momento che sembrerebbe competere con il mercato in costante rinascita di PlayStation2 piuttosto che con il suo successore. Discutendo del potenziale della console, alcuni hanno addirittura avanzato arditi paralleli con Dreamcast, il che era esattamente l'opposto di quanto Microsoft sperasse di ottenere con il suo evento. Sembra proprio che solo con l'annuncio di contenuti importanti ed esclusivi la società possa convincere un pubblico così incredibilmente scettico.

Il pubblico del PlayStation Meeting era composto prevalentemente da rappresentati di produttori e sviluppatori, questi ultimi particolarmente curiosi di conoscere come stia progredendo l'hardware Sony. La seconda versione del kit di sviluppo (sopra) verrà rimpiazzata da un modello più sottile e performante (in alto) a partire da dicembre

Nella tana del dragone

I principali artefici di *Dragon Quest VIII* parlano delle nuove sfide del 3D, del segreto per realizzare un buon puzzle e dei pericoli dell'online

Durante la sua prodigiosa, ventennale esistenza, la saga di *Dragon Quest* ha sempre anteposto la sostanza alla forma. Lo stile grafico del suo ultimo capitolo, *Dragon Quest VII* per PSone, era così vicino alla tradizione di quelli a 8 e 16bit da poter essere indicato come causa principale della fredda accoglienza ricevuta in Occidente in rapporto al suo astronomico successo in Giappone. Con *Dragon Quest VIII*, Square Enix ha deciso di affiancare il nome altisonante del proprio franchise a quello di Level 5 (già responsabile di *Dark Cloud* e del mai compiuto *True Fantasy Live Online*), e sembra intenzionata a conquistare i cuori di un'utenza internazionale più vasta con una libertà di esplorazione quasi illimitata, un sistema di menu grafico aggiornato ed un doppiaggio ad hoc sia per la release americana che per quella europea. Per saperne di più, **Videogiochi** ha interpellato **Yuji Horii** (a sinistra nella foto), creatore e designer della serie *Dragon Quest*, e **Akihiro Hino** (a destra nella foto), amministratore delegato e presidente di Level 5.

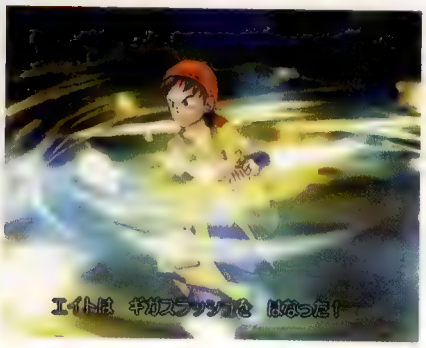
Per tradizione, i giochi di *Dragon Quest* hanno sempre privilegiato la storia e i puzzle sulla grafica. Da dove deriva quindi il passaggio al 3D?
Yuji Horii: Be', anche quando realizzai il primissimo *Dragon Quest* vent'anni fa, questo era proprio il genere di gioco che stavo cercando di fare. Ovviamente all'epoca l'hardware necessario non c'era, ma ora, grazie alle eccezionali capacità di Level 5, siamo stati in grado di trasformare il mio sogno in realtà.

Com'è nata la collaborazione fra Level 5 e Square Enix?
Akihiro Hino: Sono sempre stato un appassionato di *Dragon Quest*: è stato proprio *DQIII* a spingermi a diventare uno sviluppatore. Ho sempre sperato di poter lavorare con Horii-san. L'opportunità si è concretizzata quando ho sentito che Square Enix e Horii-san stavano cercando qualcuno che li aiutasse a realizzare *Dragon Quest*, e ho pensato di approfittarne.
YH: All'inizio [Level 5] mi ha mostrato un prototipo molto grezzo di cosa potevano fare, ma sono rimasto assolutamente catturato quando ho visto i disegni di Toriyama prendere vita: mi hanno lasciato senza parole.

> "Era importante che non perdessimo gli elementi che fanno di *DQ* quello che è, anche cose semplici come i colori utilizzati per i fiori o l'acqua"

Quali cambiamenti al design di *Dragon Quest* si sono resi necessari nel passaggio dalle due alle tre dimensioni?
AH: È stato molto difficile.
YH: È molto semplice realizzare un labirinto in 2D, ma appena ti sposti sul 3D diventa molto complesso. Spesso quando Level 5 creava un labirinto in 3D, noi ci giocavamo e dicevamo che era troppo difficile e che andava cambiato.

La decisione di affidare lo sviluppo di *Dragon Quest VIII* a Level 5 ha lasciato inizialmente interdetti, ma la capacità del team di creare personaggi vivaci e interessanti è stata benefica per la serie



AH: Il primissimo dungeon, ad esempio, aveva in origine un altro piano, ma lo abbiamo dovuto eliminare.

Quali altri generi di sfide ha dovuto affrontare Level 5 nel ricreare da zero venti anni di storia di *Dragon Quest*?
AH: Stabilire le regole che avrebbero conservato le radici del gioco: quella è stata la prima cosa che abbiamo dovuto fare. Innanzitutto abbiamo esaminato quante più scene possibili dei giochi precedenti per capire quali fossero le basi o l'idea dell'intera serie, quindi abbiamo cercato di esserne all'altezza. Era molto importante che non perdessimo quegli elementi che fanno di *Dragon Quest* quello che è, anche cose semplici come i colori utilizzati per i fiori o l'acqua dei fiumi.

Quali differenze riscontrate fra i giochi di ruolo giapponesi e quelli occidentali, al giorno d'oggi?
YH: Gli RPG americani potranno avere un sacco di elementi nuovi, ma il loro problema più grande è che sono molto brutali verso il giocatore. Credo che gli RPG giapponesi siano più delicati per l'utente. Sono molto più amichevoli, e non parlo solo di livello di difficoltà, ma di una maggiore facilità di comprensione, di sapere sempre cosa fare per raggiungere un obiettivo e di quali risultati si otterranno facendo una determinata cosa. Anche solo l'introduzione al gioco è diversa nei due approcci.

E cosa potete dire dei famigerati 'Horii-ismi', ovvero di quei puzzle talmente difficili che solo Horii-san sembra in grado di risolverli?
YH: [Ride] Non esiste nessun Horii-ismo! Credo che chiunque possa capire e sia in grado di risolvere ciò che faccio. Penso che il genere di puzzle migliore sia quello in cui la persona che lo risolve pensa: 'Sono l'unica persona al mondo che può aver risolto questo puzzle'. Se tutti dicono: 'Solo io posso averlo risolto', ciò significa che è un buon puzzle.

Quando vent'anni fa immaginava un *Dragon Quest* in 3D, era proprio questo il gioco a cui pensava?
YH: Sì, penso di sì. Anche se i primi episodi erano in 2D, cercavo di immaginare come sarebbero stati in 3D. Era impossibile con la tecnologia dell'epoca, ma ho sempre voluto qualcosa che permettesse di avvicinarsi sempre di più a un oggetto distante e di accorgersi improvvisamente che si tratta di un castello. E di provare così la gioia di scoprire un castello che sbuca dal nulla. A quei tempi non potevamo farlo, ma ora sì: così scopri d'improvviso città e palazzi che compaiono all'orizzonte. Ora che i fondali non sono immagini bidimensionali, se si vede una montagna in lontananza non è una semplice decorazione: puoi davvero scalare quella montagna. La prima volta che l'ho fatto ero felicissimo di aver portato a compimento qualcosa che m'ero sempre prefissato di fare.

In passato ha sempre affermato che la tecnologia a sua disposizione non le permetteva di portare *Dragon Quest* online. Ritiene che adesso quella tecnologia sia sufficientemente matura?
YH: Sto esaminando la situazione: è qualcosa su cui sto riflettendo, ma di cui non posso dire nulla nel dettaglio. Ritengo comunque che essere in un mondo dove si è circondati da altre persone renda il tutto molto più divertente.

E si tratta di qualcosa su cui Level 5 ha già accumulato una certa esperienza...
AH: [sorridendo furbescamente, per il diletto dei suoi colleghi] E già. È vero.

Sebbene l'idea di passare al 3D sia stata accolta con una certa ostilità, Level 5 è riuscita a concretizzare la visione di Horii-san

Soul brother

Con il lancio ormai prossimo di *Soul Calibur 3*, Hiroaki Yotoriyama, producer della serie, spiega alcune decisioni fondamentali alla base del nuovo progetto Namco

Yotoriyama-san garantisce che *Soul Calibur 3* sia stato sottoposto ad accurate sessioni di beta-testing per far sì che l'intervento del giocatore nella modalità custom creation non possa corrompere in alcun modo l'equilibrio fra i vari combattenti

Facendo di *Soul Calibur 3* un'esclusiva PlayStation2, Namco ha sorpreso ancora una volta un'utenza che dovrebbe ormai essere abituata ai continui cambi di strategia della casa di *Tekken*. Durante una recente visita negli uffici romani di Sony Computer Entertainment, **Hiroaki Yotoriyama**, producer di *Soul Calibur 3*, illustra le ragioni alla base di questa scelta e sottolinea insistentemente come i fan della serie siano il vero ago della bilancia in qualsiasi decisione presa dal suo team.

Namco ha una lunga tradizione nel settore dei giochi sala. Da dove deriva la decisione di non realizzare un coin-op di *SC3* prima della versione PS2?
Sebbene possa sembrare l'esatto contrario dall'esterno, non abbiamo un team di sviluppo troppo esteso, il che significa che dobbiamo razionalizzare le risorse quando ci avventuriamo in un progetto. Realizzare una versione da sala sarebbe stato tecnicamente possibile, ma avrebbe significato ritardare la versione PS2, quindi abbiamo preferito concentrarci su una sola versione: il nostro obiettivo principale è quello di soddisfare i fan di *Soul Calibur* e, numeri alla mano, è evidente che il maggior numero di appassionati della serie possieda una console Sony. Quindi abbiamo dedicato il 100% delle nostre energie a quella.

> "La giocabilità rimane la nostra preoccupazione maggiore, quindi il sistema di controllo deve offrire garanzie sufficienti. Ma un *Soul Calibur* su PSP non è tecnicamente impossibile"

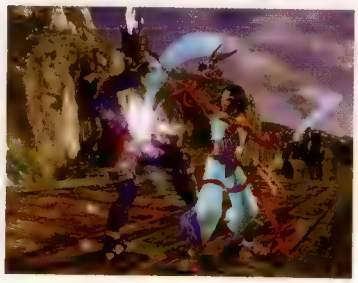
Il team di *Tekken*, come anche Sega con *Virtua Fighter 4*, ha tentato di ricreare il clima competitivo delle sale giochi implementando un ranking system e simulando l'intervento di altri giocatori nelle rispettive modalità Arcade Battle e Kumite. Non crede che una modalità online possa essere più efficace di questo stratagemma nel riproporre quella competitività 'fra estranei' che di fatto rappresenta una delle ragioni principali dell'appeal dei picchiaduro ad incontri?
L'online rappresenta sicuramente una direzione interessante, che non mancheremo di sperimentare in futuro. Ma l'infrastruttura attuale non offre garanzie sufficienti in termini di affidabilità in tutte le nazioni del mondo. Non c'è quindi sembrato giusto che alcuni consumatori di *Soul Calibur 3* potessero usufruire di una caratteristica preclusa a giocatori di altri Paesi. Aggiungo che in molti titoli la modalità online viene vista come una semplice opzione, una caratteristica da strillare sul retro della confezione: a me piacerebbe che divenisse invece il fulcro del gioco o, al massimo, la modalità principale intorno alla quale ruotano tutte le altre, e non viceversa, come invece accade attualmente. Però, ripeto, affinché questa strada sia percorribile, bisogna che ci sia un'infrastruttura su cui poter fare completo affidamento.

Eppure ci sono titoli che presentano un supporto online affidabile, in particolar modo su Xbox. Da dove deriva la decisione di abbandonare la strategia multipiattaforma adottata con *SC2*?
Quando abbiamo ultimato il secondo episodio e ci siamo interrogati sul futuro della serie, abbiamo anche dovuto fare i conti con i mezzi a nostra disposizione. Sviluppare un gioco su più piattaforme è sicuramente esaltante, ma comporta un carico di lavoro incredibilmente superiore: con *Soul Calibur 2* i problemi erano di fatto triplicati, dato che ci siamo dovuti occupare di tre hardware diversi, con tre motori diversi, tre controller diversi, e così via. Con *Soul Calibur 3*, una volta risolto un problema, si può essere certi che il problema non si ripresenterà, e questo permette al nostro team di concentrarsi sugli aspetti fondamentali del gioco, come il gameplay. Lavorare su tre piattaforme richiede anche di accettare compromessi per quanto riguarda la giocabilità, mentre con un solo hardware ogni decisione che viene presa va a beneficio del giocatore.

Ciò significa che il futuro della serie è monopiattaforma?
Be', per rispondere dovrei essere certo di lavorare a *Soul Calibur* anche in futuro, e non è escluso che Namco decida di mandarmi in pensione l'anno prossimo! [ride] Seriamente, non abbiamo ancora preso alcuna decisione di questo tipo perché al momento siamo impegnatissimi sul terzo episodio: i mesi finali dello sviluppo sono i più impegnativi perché, nonostante il team sia stanco per tutto il lavoro svolto, bisogna rispettare assolutamente la deadline e lavorare al bilanciamento, che in un picchiaduro è probabilmente ancora più importante che in qualsiasi altro genere ludico. Una volta concluso il progetto, penseremo al futuro. Quel che è certo è che nessun hardware è escluso a priori: credo che abbiamo dimostrato di poter lavorare in maniera efficace su qualsiasi piattaforma, quindi ogni decisione in merito non avrà basi tecniche. Non è quello il problema. A noi interessa il volere dei fan di *Soul Calibur*. Sentiremo il loro feedback e ci dedicheremo alla piattaforma, o alle piattaforme, che preferiscono.

Questo include le console portatili?
Perché no? Certo la giocabilità rimane la nostra preoccupazione maggiore, quindi il sistema di controllo deve offrire garanzie sufficienti in questo senso. Ma un *SC* su PSP, perché so che volete chiedermi quello, non è tecnicamente impossibile.

Namco ha sempre avuto una tradizione poco esaltante per quanto riguarda i tempi di conversione per le release europee. Come mai la decisione di lanciare *Soul Calibur 3* contemporaneamente in tutto il mondo?
Per la precisione, *Soul Calibur 3* uscirà prima in USA ed Europa e, poco dopo, in Giappone. Non posso parlare per i team che curano gli altri franchise, perché non è il mio ruolo, ma per quanto riguarda *Soul Calibur 3* è stata una decisione che ho preso personalmente: *Soul Calibur 2* ha riscosso un successo fenomenale in Occidente e ci è sembrato giusto premiare i fan europei ed americani della serie con le primissime edizioni del gioco.



STANCHI DI ATTENDERE?

A SOLI 4,50 €

PSM PRESENTA

SPECIALE PSP

E' ARRIVATA!

SCOPRI I GIOCHI DISPONIBILI

PSP sbarca finalmente in Italia e PSM le dedica un super speciale per rivelarvi tutto quello che dovete sapere su di lei!

Le recensioni dei giochi disponibili al lancio e le anteprime di quelli imminenti per più di 30 titoli tutti da scoprire!

LA GUIDA TOTALE

COMPLETA, UNICA, INDIPENDENTE

All'interno:

Tutti i giochi per PSP • L'hardware nel dettaglio • I titoli dell'imminente futuro

...chi per sfruttarla al massimo

Tutti i segreti della console portatile più sexy di sempre, inclusi tutti i trucchi per usarla al meglio.

LA GUIDA AL LANCIO DI PSP TI ASPETTA IL 29 AGOSTO IN EDICOLA

I signori della guerra

Pur reggendo il vessillo di Sega, The Creative Assembly assicura di avere ancora il comando delle proprie truppe

Mike Simpson, direttore dello sviluppo di The Creative Assembly, ha lavorato su diversi progetti in Mirrorsoft e Psygnosis prima di unirsi alla società inglese e supervisionare la crescita della serie *Total War*

Quando una delle etichette che hanno fatto la storia del videogioco acquista uno degli sviluppatori di strategici di maggior talento è naturale interrogarsi sul futuro di quest'ultimo. Ciononostante, sebbene Sega sia imponente e *Spartan: Total Warrior* un progetto rischioso, l'eredità e il futuro di The Creative Assembly sembrano in buone mani. Infatti, è ancora la casa di *Total War* a dare gli ordini, come spiega il direttore allo sviluppo **Mike Simpson**.

Come mai Creative Assembly ha deciso di confluire in Sega?
Gli sviluppatori hanno sempre preso una fetta molto piccola della torta: vedono solo una minima parte del profitto generato dai loro giochi. In un certo senso va bene lavorare così, ma di sicuro non si avrà mai un garage zeppo di Ferrari. Inoltre, per uno sviluppatore indipendente, un solo brutto gioco può voler dire la fine, a patto di non essere molto fortunati. Noi abbiamo deciso di intraprendere diverse strade con *Total War*, e con Sega saremo in grado di farlo aggiudicandoci anche una fetta più grande della torta. È tutta questione di trarre vantaggio dall'opportunità che ci è capitata e di essere in grado di fare più cose di quante ne avremmo potute fare da soli.

"È questione di trarre vantaggio dall'opportunità che ci è capitata e di essere in grado di fare più cose di quante ne avremmo potute fare da soli"

Riuscirete comunque a mantenere una certa autonomia?
Sì. Sega ci vuole per ciò che facciamo: non vuole rovinare nulla. È un cosa che i publisher a volte fanno: quando acquisiscono degli sviluppatori talvolta li assimilano, spesso distruggendo la ragione stessa per cui li hanno comprati. Ho visto accadere questa cosa diverse volte, ma noi abbiamo ancora il controllo sui nostri progetti.

Ritiene che l'attuale scena europea obblighi gli sviluppatori indipendenti ad effettuare una scelta come la vostra?
Per me è difficile parlare degli altri sviluppatori perché, da un punto di vista etico, ci siamo sempre trovati in situazioni un po' particolari. Abbiamo sempre avuto delle IP nostre e il controllo pressoché totale sul nostro operato. Non so, c'è sicuramente ancora spazio per gli sviluppatori indipendenti ed è da loro che arrivano un sacco di giochi interessanti. È qualcosa che va preservato lottando duramente.

Parlando invece di *Spartan: Total Warrior*, nonostante l'atmosfera mitologica, avete cercato di mantenere una certa accuratezza nella riproduzione del periodo storico?
Un action game come *Spartan: Total Warrior* non ne ha bisogno: se avessimo cercato di realizzare qualcosa di storico, non sarebbe mai stato così divertente. In un certo senso, la sola idea alla base della maggior parte degli action game, dove si controlla un eroe solitario e si lotta contro tutti per cambiare il mondo, non ha alcunché di lontanamente realistico. Abbiamo preso l'atmosfera storica piuttosto che la storia vera e propria, e l'abbiamo messa in uno scenario che la gente riconoscerà e in cui si troverà a proprio agio.

***Spartan* è la risposta alle differenti esigenze del mercato console rispetto a quello PC? Avete mai pensato di convertire un titolo come *Total War* invece?**
Sono [mercati] diversi: convertire su console un gioco come *Rome: Total War* sarebbe difficile, se non impossibile. Non è di sicuro quel genere di gioco di cui sono in cerca gli utenti console. Detto questo, credo sia possibile realizzare giochi vicini a *Rome: Total War* dal punto di vista stilistico. È possibile, ma bisogna essere consapevoli delle differenze fra PC e console: un gioco della durata di 100 ore, da consumare con sessioni di 4 o 5 ore ciascuna, non è adatto all'utenza console.

Qual è la vostra filosofia riguardo il supporto dei titoli PC? Con le espansioni intendete assicurarvi fondi per una nuova generazione di motori di gioco?
In parte è così, immagino. In parte è per assicurarci di sfruttare al massimo ciò che abbiamo, e con questo genere di giochi è facile dare al giocatore sempre qualcosa di nuovo. Inoltre un sacco di persone chiede sempre contenuti aggiuntivi. Con le nostre espansioni tendiamo non solo ad aggiungere contenuti: molte espansioni propongono lo stesso gioco con alcune differenze. Con le nostre, invece, apportiamo modifiche sostanziali al gameplay, il funzionamento del gioco risulta diverso.

Sega vi ha chiesto di introdurre qualche elemento giapponese nei vostri titoli?
No, non ci vedrete mai realizzare qualcosa tipo *Sonic: Total War*. Non succederà mai. Un sacco di Sonic contro un sacco di piccoli personaggi Nintendo sarebbe divertente, ma ci concentreremo su ciò che sappiamo fare meglio. Però mi piacerebbe realizzare un altro *Shogun* prima o poi, giusto per mostrar loro che possiamo realizzare contenuti giapponesi come o persino meglio di loro. È interessante. Credo che i contenuti giapponesi suscitino reazioni diverse in differenti aree del mondo. C'è persino una legge contro di essi in Cina: se si fa una cosa simile li viene definita 'promozione del militarismo giapponese'. Ma mi piacerebbe portare avanti un progetto artistico simile.

Libertà radicale

Vlad Cerali spiega perché Radical Entertainment voglia fare 'giochi per appassionati che non siano necessariamente giocatori'

La line-up di Radical Entertainment è stata spesso snobbata da una certa fascia di giocatori a causa delle massiccia presenza di licenze. Eppure, nonostante un relativo anonimato, la software house canadese (eletta fra i 100 migliori datori di lavoro dello stato nordamericano) sembra una delle preferite dal grande pubblico: sia *The Simpsons: Road Rage* che *Hulk* hanno venduto oltre 3 milioni di copie, mentre *The Simpsons: Hit & Run* ha addirittura superato il tetto dei 4 milioni. **Vlad Cerali**, producer di Radical, spiega l'approccio della propria società in ottica next-gen.

Con la nuova generazione di hardware ormai alle porte, molti publisher sembrano intenzionati a realizzare giochi per il mercato di massa. È possibile che cloni e nuove iterazioni di franchise come *GTA III* e *Need for Speed Underground* rappresentino la sola direzione da seguire?
Ciò che ho imparato da *GTA*, e che ha aperto gli occhi a tutta l'industria, è che non si tratta per forza di incentrare tutto sulla violenza, ma di fornire al giocatore un mondo che lo faccia sentire libero da vincoli. Un mondo dove ci siano un sacco di cose imprevedibili da fare, cose che magari non erano nelle intenzioni dei designer, ma che funzionano comunque grazie alle regole del mondo. Un mondo dove ci sia libertà di azione. Le mosse che ci sono assegnate, la quantità di oggetti a disposizione e come il mondo reagisce a questi due elementi aiutano a creare questa libertà. Ecco a cosa ha dato vita *GTA*. Sono sicuro ci siano anche altri esempi, ma quella serie ha rappresentato al meglio questo cambiamento paradigmatico. Per correttezza verso il resto dell'industria va detto che era il momento giusto per quel cambiamento: le console erano finalmente diventate potenti a sufficienza perché ciò accadesse. Ma c'è ancora un sacco di spazio per ogni tipo di gioco, soprattutto quelli lineari. Ho appena completato *Resident Evil 4* e m'è piaciuto un sacco.

La natura free-roaming di *Hit & Run* e *Ultimate Destruction* era qualcosa che volevate esplorare o solo un mezzo per arrivare a un altro fine?
Era qualcosa che volevo esplorare insieme al mio team. In entrambi i giochi ci sono un sacco di contenuti da scoprire e da approfondire per i fan di ognuna delle due serie. La libertà si addice particolarmente a Hulk: non è il genere di persona a proprio agio con dei limiti, con l'essere rinchiuso in una stanza. Ed è quello che abbiamo fatto con il primo episodio: non abbiamo permesso di saltare molto in alto non per limitazioni tecniche ma per una scelta di design. In *Ultimate Destruction* si può saltare, correre, distruggere senza alcun limite e schizzare su un grattacielo di 60 piani con un soldato stretto nella mano. Questa libertà è fondamentale.

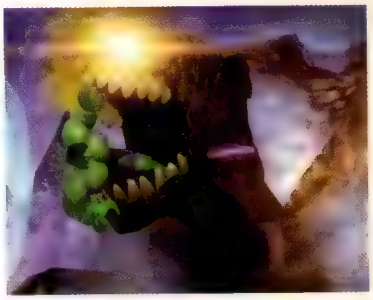
Quant'è impegnativo sviluppare un gioco simile? Dopo questi due sentite il desiderio di lavorare a qualcosa di più blindato?
Sì, voglio fare un rhythm game! [ride] La libertà è incredibilmente impegnativa sia sotto un aspetto tecnico che di design: bisogna dare ai giocatori tonnellate di cose da fare, il che è terrorizzante in prospettiva next-gen, considerando la quantità di contenuti che andrà in streaming. Usiamo lo streaming per un sacco di materiale in game (audio, dialoghi e animazioni): non c'è verso che tutte quelle cose possano stare in memoria. Se si considerano le limitazioni delle console attuali, quello che sta uscendo ha davvero dell'incredibile. Con la prossima generazione si dovrà ancora usare lo streaming per ogni cosa, ma ci saranno dieci volte i contenuti che ci sono ora, quindi anche avendo una quantità di memoria a disposizione pari a dieci volte quella attuale, la mole di contenuti che dovremo creare sarà massiccia.

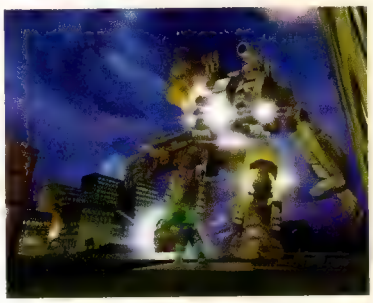
> "Ciò che ho imparato da *GTA* è che non si tratta di incentrare tutto sulla violenza, ma di fornire al giocatore un mondo che lo faccia sentire libero"

Quanto conoscevate *GTA* mentre realizzavate *Hit & Run* e *Ultimate Destruction*?
Ad oggi, non ho ancora giocato a *GTA*. I miei designer probabilmente l'hanno fatto, ma io no: molti elementi del nostro design sono venuti fuori da quell'ideale di libertà. Appena entri in quell'ottica e inizi a costruire un mondo e un engine dedicato, emerge una marea di altre idee che non hanno nulla a che fare con *GTA*. Anzi, direi che Rockstar North abbia incluso una struttura free-roaming nel proprio gioco proprio per questa ragione: probabilmente sono partiti dicendo 'e se facessimo questo?' e tutto d'un tratto… Bam! Sono venute fuori un sacco di possibilità e loro ne hanno scelta solo una e da lì sono emerse un sacco di altre possibilità ancora. Non hanno creato l'idea da zero, ne sono certo, e hanno preso probabilmente la nostra stessa strada. I nostri giochi sono stati definiti dei cloni di *GTA* e sta agli altri decidere se questo sia un vantaggio per noi o meno. Ma non era nostra intenzione [copiare nessuno]: è stata semplice evoluzione. Volevamo che le cose interagissero fra di loro, e *Hit & Run* è venuto fuori da *The Simpsons: Road Rage*, insieme ad un sacco di nuove regole di design che abbiamo dovuto gestire.

Crede che i giochi moderni riescano ad offrire divertimento senza richiedere un minimo di dedizione e di abilità?
Non lo so. Penso sempre a chi gioca ai nostri titoli: non dovrebbero essere degli esperti per vedere tutti i contenuti e il finale del gioco che hanno pagato. Ci sono di sicuro dei giochi esagerati che rendono le cose davvero troppo difficili, e anche se riscuotono successo presso una nicchia molto ristretta, non vedo perché non dovremmo realizzare giochi per tutti. Forse *Ultimate Destruction* non va bene per i bambini piccoli o per i fan delle simulazioni di volo, ma è perfetto per chi è appassionato di giochi di azione, di Hulk o delle serie Marvel. Alcune delle nostre scelte non piacciono agli hardcore gamer, ma piacciono agli appassionati a cui stiamo mirando. Si tratta di fare giochi per appassionati che non siano necessariamente giocatori.

La line-up di Radical è migliorata sensibilmente rispetto al passato (*Dark Summit* e *The Simpsons: Road Rage*, giusto per fare due nomi). Cos'è cambiato all'interno della società?
È come far muovere un masso gigante: è un lavoro impegnativo e alcune società ci riescono velocemente grazie a fortuna o tempismo, talento o una combinazione di tutte queste cose. Nel nostro caso si è trattato di un sacco di duro lavoro, eseguito diligentemente. Le cose ora si stanno muovendo, non le faremo fermare e diventa più facile muoverle più si va avanti. Molto dipende dalle lezioni imparate magari facendo le scelte sbagliate, ma non dimenticando quelle giuste. Non tutti i nostri giochi piaceranno a tutti, ma terranno di sicuro in considerazione la base di appassionati a cui stiamo mirando.





***The Simpsons: Hit & Run* sfrutta la propria licenza altisonante per offrire un minimo di originalità, al contrario del precedente *Road Rage*, pallido clone di *Crazy Taxi* ambientato a Springfield**

Game. Set. Match

Il COO di Sumo Digital, Carl Cavers, racconta di come due 'grandi menti' abbiano realizzato un grande gioco per un piccolo sistema

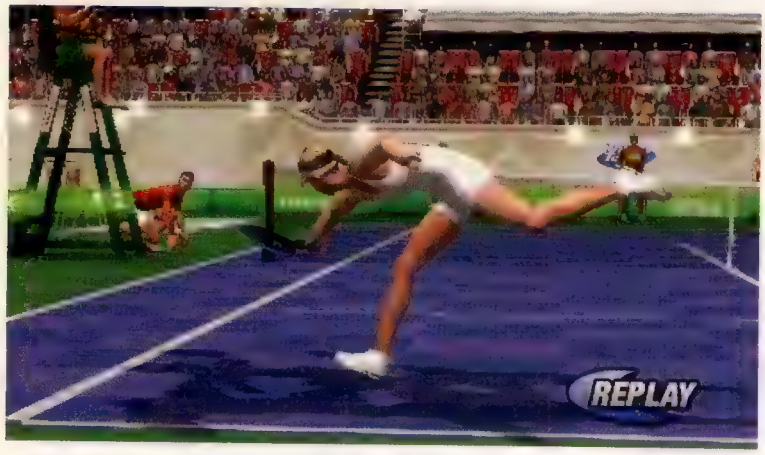
Carl Cavers ha tutte le ragioni per essere allegro. Sorta dalle ceneri dell'ex-Gremlin Interactive, la sua Sumo Digital ha già fatto centro due volte su due diventando di fatto il 'braccio europeo' di Sega

A due anni di distanza dalla sua fondazione, Sumo Digital è passata dallo sviluppo di software per cyclette a quello di giochi per console, prima domestiche, con la conversione di *OutRun 2* per Xbox, e ora portatili, con l'adattamento di *Virtua Tennis* su PSP. Pur contando solo due giochi, il curriculum della casa di Sheffield è già di tutto rispetto. **Videogiochi** ha interpellato uno dei suoi boss, **Carl Cavers**, per capire come vanno i rapporti con Sega e cosa vede nel futuro del portatile Sony.

Come si è evoluto il vostro rapporto con Sega dopo la conversione di *OutRun 2* per Xbox?
Durante lo sviluppo di *OutRun 2* abbiamo instaurato un ottimo rapporto lavorativo con Sega Europe e Sega Japan, e quel rapporto è andato avanti con *Virtua Tennis* per PSP. È fantastico avere a che fare con un publisher così ambizioso, e ci sentiamo davvero privilegiati lavorando con Sega.

Com'è nata l'idea di portare *Virtua Tennis* su PSP?
Onestamente, non ne sono sicuro, ma noi stavamo già sviluppando un gioco di tennis per PSP perché pensavamo sarebbe stato ottimo per il sistema Sony. Dal momento che Sega possiede il miglior franchise tennistico al mondo, credo che abbiano pensato la stessa cosa anche loro, e così ci siamo ritrovati a lavorare nuovamente insieme. Come si dice, "grandi menti pensano allo stesso modo"?

"Credo che i publisher non avessero previsto il successo di PSP. Di conseguenza hanno realizzato titoli non particolarmente adatti al sistema"



Le simulazioni tennistiche sono merce rara di queste tempi, ma l'ottimo adattamento per il portatile Sony di uno dei migliori rappresentanti del genere rende se non altro più sopportabile la lacuna

Qual è stata la vostra preoccupazione principale durante l'adattamento del gioco per un sistema portatile?
Ce ne sono state diverse, ma quella principale è stata assicurarci che la meccanica 'pick-up and play' del gioco funzionasse sul portatile come sulle versioni console. Ovviamente dovevamo inoltre capire come usare il WiFi per il multiplayer ed assicurarci che i nuovi minigame fossero divertenti come gli originali.

Sebbene PSP disponga di una funzione di game sharing, pochissimi titoli la supportano, al contrario di quanto avviene su Nintendo DS. Perché secondo lei?
Sì, il game sharing è una caratteristica davvero fica e mi piacerebbe vederla usata di più in futuro. Credo che all'aumentare dei giochi che la supporteranno diventerà uno standard per tutti i titoli PSP, ma è necessario del tempo prima che sviluppatori e publisher possano giustificarne l'inclusione. Se avessimo avuto più tempo a disposizione avremmo cercato di includerla nel nostro *Virtua Tennis*, assieme ad una modalità online vera e propria, in aggiunta all'attuale multiplayer Ad Hoc.

Una simulazione tennistica calza perfettamente con la natura occasionale dell'intrattenimento nomade. Osservando i giochi PSP commercializzati o annunciati fino ad oggi, crede che l'industria si renda conto che PSP non è semplicemente una "PS2 tascabile" bensì una piattaforma che richiede un approccio specifico?
Be' spero di sì, altrimenti ci saranno un sacco di publisher e sviluppatori delusi. Credo che i publisher non avessero previsto il successo di PSP. Di conseguenza hanno realizzato titoli non particolarmente adatti al sistema, ma che rappresentavano il modo più facile e veloce per proporre qualcosa sul mercato. Credo che con l'arrivo dei giochi di seconda generazione cominceremo a notare molta più considerazione verso il tipo di esperienza offerta da una piattaforma portatile.

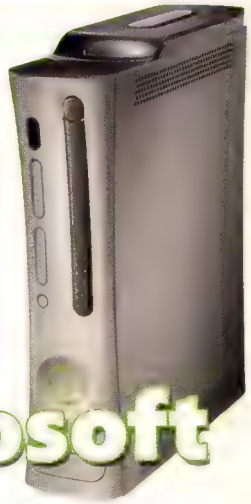
I tempi di caricamento sembrano un problema su PSP. Cosa avete fatto per tentare di ridurli al minimo?
Abbiamo ottimizzato i tempi di caricamento il più possibile, comprimendo i dati e minimizzando i tempi di ricerca sull'UMD raggruppando i file sul disco.

È d'accordo con l'assunto di Nintendo secondo il quale per promuovere la creatività sarebbe necessario un nuovo tipo di interfaccia?
Be', chi sono io per contraddire Nintendo? In ogni caso sono certo che sia ancora possibile spingere la creatività usando le interfacce convenzionali.

Sempre più software house giapponesi (come Koei, Capcom, Nintendo e Sega) sembrano felici di rivolgersi a società occidentali come Kuju, Circle Studio e, appunto, Sumo Digital. Per quale motivo, secondo lei?
Non sposso dare una risposta assoluta, ma nel nostro caso la ragione sta nella volontà di fondere i concept e le idee giapponesi con uno stile di implementazione occidentale allo scopo di raggiungere un pubblico più ampio. Unendo gli sforzi dei migliori sviluppatori occidentali con quelli dei migliori sviluppatori giapponesi si ricava più di quanto ciascuno otterrebbe da solo.

SIETE PRONTI ALL'ARRIVO DI XBOX 360?

è pronta a svelarvi i segreti della nuova console Microsoft



L'hardware nel dettaglio

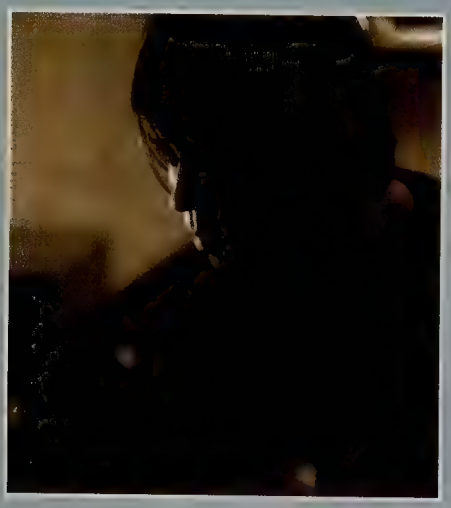
Gli incredibili giochi al lancio

E un DVD Video ricco di contenuti!

XBOX 360

Cerca il numero Speciale!
In edicola il 30 settembre

OUTER WORLDS
REPORTAGE



01 Mondo Grosso

Giappone: Per ottenere un'intervista via email con uno sviluppatore giapponese bisogna spesso superare una trafila che prevede l'invio della richiesta al PR italiano, che la invierà al PR europeo, che la invierà al PR giapponese, che la invierà al PR della software house, che la invierà al diretto interessato. Se tutto va bene e si ottiene il consenso, le risposte arriveranno dopo un lasso di tempo direttamente proporzionale alla 'caratura' dell'intervistato. L'attesa per un Miyamoto è di circa 12 anni. Ma talvolta (rarissimamente) capita che sia un PR a proporre l'intervista. In quel caso, la tradizione prevede che si sacrifichi un agnello spingendolo nel tritadocumenti. Nel caso ancora più specifico dell'intervista al musicista **Shinichi Osawa** (aka Mondo Grosso) proposta da Ubisoft, **Videogiochi** ha risparmiato l'animale. Osawa è autore del brano 'Shinin" che accompagna il primo livello del puzzle game per PSP *Lumines*, nonché produttore della cantante Eri Nobuchika, la cui canzone di esordio 'Lights' ammanta invece l'ultimo livello dell'opera di Mizuguchi. Ma che senso ha intervistare un musicista su una rivista di videogiochi, soprattutto quando il suo coinvolgimento nel progetto è puramente nominale? Come disse Ouji prima di spingere il suo katamari di 3m su una puntina da disegno, "tutto fa massa". E allora ecco a voi, fedeli lettori di Outer Worlds, l'indispensabile compendio ad una piena comprensione degli intricati meccanismi che governano lo sviluppo dei videogiochi. Seriamente, è una lettura interessante.

Qual è la storia del suo coinvolgimento nel progetto? Come è iniziata?
Mizuguchi-san mi ha offerto questa opportunità perché gli era piaciuta 'Shinin". Dato che 'Shinin" era anche la mia preferita, gli ho immediatamente risposto che volevo collaborare. Sono molto contento che sia stato scelto questo brano.

Videogioca regolarmente? Quali giochi le interessano?
Gioco solo a certi titoli. Il mio favorito è *Lumines*.

Per alcune persone 'Shinin" è stata probabilmente la prima opera musicale di Shinichi Osawa che hanno mai ascoltato. Soprattutto in Occidente. Ritiene che i videogiochi possano essere un efficace veicolo di diffusione della sua musica nel mondo?
Sì. Credo che farò ancora questo genere di cose in futuro.

La sua musica sembra molto legata a quella trance, sebbene si apra al pop internazionale. Crede che l'intrattenimento digitale possa essere considerato una nuova forma di LSD?
La mia musica ha aspetti trance. Ciononostante, quando la creo ci metto le mie emozioni. Inoltre, credo che arriverà il tempo in cui ogni utente potrà provare esperienze profonde nella propria stanza.

Da cosa nasce la scelta del nome Mondo Grosso? Ha qualche significato particolare?
Lavoravo a Kyoto, il centro della cultura tradizionale giapponese. Sebbene vivessi in una città dalla personalità molto esclusiva e con una lunga e profonda storia, io puntavo al mondo. Per questo ho scelto il nome Mondo Grosso ('agire localmente, pensare globalmente'). È un gioco di parole. Ciononostante, dal momento che la mia musica è arrivata in diversi Paesi del mondo, il mio nome non è più un 'gioco di parole'.

Qual è il suo record a *Lumines*?
Dal momento che ho una 'cheat memory stick' con la quale posso giocare qualsiasi livello, il punteggio non conta.

02 Bolle e arcobaleni

Giappone: Come l'intervista a Shinichi Osawa, anche questa a **Fukio Mitsuji** nasce dalla proposta di un PR. Stavolta l'agnello non solo è stato sacrificato, ma la sua carcassa fatta oggetto di euforiche triangolazioni fra le scrivanie della redazione. Stiamo parlando del creatore di giochi memorabili come *Bubble Bobble* e *Rainbow Island*, un uomo il cui lavoro ha contribuito alla stesura del codice genetico che ogni buon giocatore tramanderà alla sua progenie. Ma allora perché 'relegare' il suo verbo nelle pagine di Outer Worlds? Risposta: perché non dice nulla di interessante. D'oh! L'impressione di parlare ad un uomo frustrato per la sua attuale ininfluenza sulla scena videoludica è forte nelle sue risposte. O magari la verità è un'altra. E cioè che **Videogiochi** mal sopporta risposte didascaliche a domande che stimolano l'indagine del senso della vita. Salvo rare eccezioni (Kojima, Miyamoto ecc.), gli sviluppatori nipponici sono famosi nell'ambiente per la loro scarsa propensione al commento esteso, al ragionamento condiviso, al dialogo a briglie sciolte. Sarà la timidezza. Nelle interviste faccia a faccia, il problema è risolvibile con domande di approfondimento che stimolino le loro corde vocali a vibrare per più di mezzo secondo. Ma via email, quando ti viene concesso di fare tot domande 'alla cieca' senza opzione di 'contro-domanda alla risposta', è il delirio. E voi direte: "Che ingrati bastardi questi di **VG**". Ma dai, si scherza. O quasi. Buona lettura.

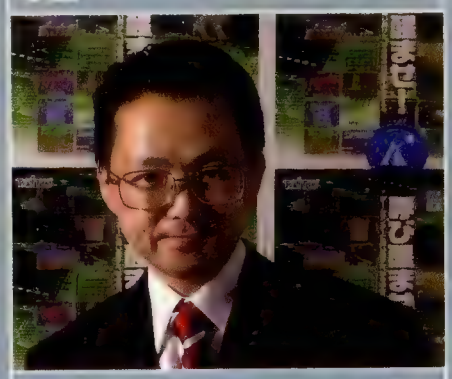
Durante la seconda metà degli anni '80 ha creato svariati giochi come *Bubble Bobble*, *Rainbow Island* e *Volfied*. Cosa ha fatto dopo?
Dopo aver lavorato come designer freelance ho fondato una scuola di game design in Giappone [www.mtj.co.jp]. Una persona può creare un limitato numero di giochi nel corso della sua esistenza. Ho fondato la mia scuola per coltivare nuovi talenti in modo tale che in futuro possano essere creati giochi attraenti.

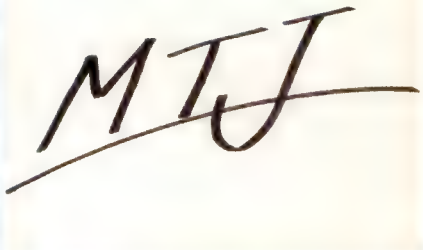
Per quanto riguarda lo sviluppo su console domestiche, qual è la sua opinione circa lo scenario futuro? C'è ancora spazio per i piccoli team?
Credo che il mercato abbia davvero bisogno di giochi originali e divertenti perché l'industria è attualmente 'ingolfata'. Se si potesse lavorare con team più piccoli funzionerebbe meglio.

In qualità di game designer, come ha vissuto il passaggio dal 2D al 3D?
Al giorno d'oggi i videogiochi si basano troppo su grafica e sonoro ignorando gli elementi del gameplay. Negli anni Ottanta i creatori si potevano concentrare sulle parti essenziali del gioco, esprimendo direttamente le proprie idee.

Ritiene che le nuove piattaforme portatili possano innescare una rinascita del 2D ed aiutare i piccoli team?
Dipende. Con l'avanzare della tecnologia impiegata nelle piattaforme mobili, i giochi tendono a basarsi troppo su grafica e sonoro. È rischioso perché questi giochi solitamente ignorano gli elementi del gameplay. Se gli sviluppatori si concentreranno sul gameplay creando giochi semplici ma profondi, il problema potrà essere evitato.

Qual è la sua opinione circa le console di prossima generazione? Quale la intriga di più?
Al giorno d'oggi i giochi sono guidati dalla tecnologia e tendono a basarsi troppo su grafica e sonoro. Penso che dovremmo guardarci alle spalle e pensare all'essenza dei videogiochi.



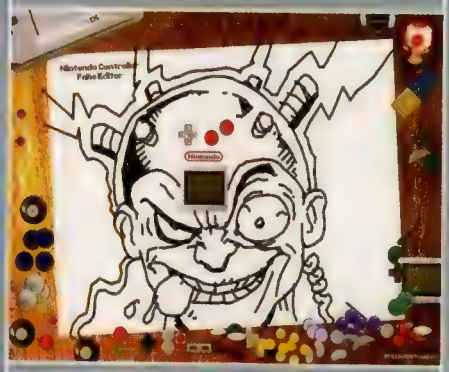


03

04

05

06



03 Dita veloci

Stati Uniti: Accendini e monetine andavano bene sui cabinati da sala, ma quando si tratta di battere il record dei 100mt a *Track & Field* dalla tastiera wireless da 200 Euro del proprio PC è meglio andarci piano con lo sfregamento. Evoluzione delle primordiali cheat device di metallo e pietra focaia, lo ZXZX è un apparecchio disegnato specificatamente per permettervi di primeggiare in tutti gli eventi del gioco Konami senza mai toccare la tastiera. Grazie ai suoi tre pistoncini, lo ZXZX tamburella sui due tasti per la corsa ad un ritmo da far invidia ad un colibrì e si occupa persino di angolare alla perfezione salti e lanci. Per maggiori informazioni e una video-dimostrazione correte sul sito www.mr-jones.org/tnf/.

04 Rasoio elettrico USB

Giappone: Come si distinguono le invenzioni geniali da quelle inutili? Semplice: le prime sono quelle che di solito portano a domandarsi "come ho fatto a non pensarci io?". È con questa domanda in testa che **Videogiochi** apprende e rende nota a suoi lettori l'esistenza dell'iShaver, il primo rasoio elettrico alimentato via USB. Se vi state chiedendo chi mai vorrebbe farsi la barba davanti al PC allora non conoscete (beati voi) la dipendenza da MMORPG o più semplicemente cosa significhi vivere gli ultimi giorni di gestazione di una rivista di viggi. O magari non vi cresce la barba. Ad ogni modo, l'iShaver permette di conservare un aspetto dignitoso senza mai allontanarsi dal monitor, dissimulando così la dipendenza agli occhi di amici e familiari.

05 Amore, per sempre

Stati Uniti: Ecco il genere di passione per il videogioco che piace a **Videogiochi**. Tony Etienne ha sempre desiderato farsi un tatuaggio, ma come molti è stato frenato dall'indecisione in merito al soggetto. Questo finché due anni fa non ha avuto l'illuminazione. "Così come le popolazioni del nord ovest del Pacifico usavano i totem per raccontare storie", spiega sul suo sito www.rhythm.com/~tonye/tattoo/, "allo stesso modo la mia idea era quella di raccontare la storia di alcuni dei videogiochi che hanno influenzato me e la mia famiglia durante la mia crescita". E così, in occasione del suo trentesimo compleanno, Tony si è sottoposto alle torture del caso per incidere sulla sua gamba sinistra un totem di storia videoludica lungo circa 25cm. Dalla schermata di *Pong* al Triforce di *Zelda*, la composizione ospita (in ordine cronologico), un alieno di *Space Invaders*, la rana di *Frogger*, un fantasma di *Pac-Man* (Blinky), Mario e Megaman. Presumibilmente, la gamba destra è riservata ad eroi digitali di tempi più recenti.

06 Rivoluzione fai da te

Internet: Non c'è giorno che passi senza che in rete non spunti una presunta immagine del misterioso controller di Revolution. Da semplici varianti dell'attuale Wavebird a protesi fantascientifiche attivate dagli impulsi elettrici del cervello, si è visto praticamente di tutto. Mentre Iwata e Miyamoto probabilmente prendono appunti per evitare che il vero controller non deluda le ridicole aspettative generate dal loro sadico silenzio, ora chiunque può avanzare la sua ipotesi rivoluzionaria disegnandola sul sito del brasiliano Claudio Tosado. All'indirizzo claudiotosado.vilabol.uol.com.br/nintendocontrollerfakeeditor/ troverete tutto quello che vi serve, vale a dire una matita virtuale, una gomma da cancellare virtuale, e diversa componentistica virtuale estratta da console e periferiche made in Nintendo. Si raccomanda di informare i siti specializzati della vostra scoperta e di postare l'immagine su tutti i forum. Ormai è una tradizione.

OUTER WORLDS
MEDIA

07 Handbook of Computer Game Studies

I game studies stanno diventando una disciplina accademica a tutti gli effetti. Tuttavia, a differenza di materie strutturate come la filmologia, lo studio del videogioco è ancora privo di una organizzazione teorica solida. Mancano ancora approcci universalmente condivisi dalla comunità dei ricercatori, senza dimenticare che una parte della torre d'avorio (la 'vecchia guardia', il baronato) si mostra sprezzante nei confronti del fenomeno. L'eterogeneità metodologica rappresenta un punto di forza e di debolezza insieme. I game studies sono caratterizzati da una vitalità interdisciplinare, ma vengono spesso accusati di essere lacunosi e approssimativi sul piano interpretativo. Questa tensione informa 'Handbook of Computer Game Studies', una nuova antologia di saggi sui videogiochi curata da Joost Raessens e Jeffrey Goldstein. Il corposo (e costoso) volume è articolato in sei sezioni che esaminano altrettanti aspetti della dimensione videoludica: produzione, consumo, estetica, storia, cultura ed effetti. I contributi sono firmati da autori come Katie Salen & Eric Zimmerman, Henry Jenkins, Jesper Juul, Sherry Turkle, Douglas Rushkoff e molti altri. I videogiochi sono esaminati con l'ausilio di strumenti teorici che spaziano dai cultural studies alla filosofia, dalle scienze cognitive al design, dalla psicologia all'estetica. Dopo una ricognizione storica che prevede l'inevitabile confronto tra il videogame e forme meccaniche di intrattenimento (tra cui slot machine e flipper, vedi il bel saggio di Erkki Huhtamo), si passa a una analisi strutturale del medium, con particolare attenzione al game design (Salen & Zimmerman). Nella terza parte, gli autori discutono gli effetti psicologici (Sandra L. Calvert e Barrie Gunter), mentre nella quarta vengono esaminate le affinità con gli altri media (cinema in primis). Le ultime due sezioni sono dedicate rispettivamente alle implicazioni sociali e culturali (con il seminale saggio di Jenkins, 'Games, the New Lively Art') nonché alle modalità di partecipazione alla cultura ludica, con particolare attenzione per gli 'effetti collaterali' (come la violenza, nel saggio di Jeffrey Goldstein e la dipendenza, in quello di Mark Griffiths e Mark N. O. Davies). Caldamente consigliato, anche se gran parte dei contributi sono già stati pubblicati altrove.

08 Dragon Tamers: Reality Goes Virtual

Un 'Harry Potter' videoludico? Non proprio. Ma 'Dragon Tamers' possiede gli ingredienti per diventare un fenomeno di massa. Scritto da una tredicenne (!) scozzese, il romanzo fonde la cultura videoludica a quella fantasy. La storia è prevedibile, la prosa elementare, ciononostante l'opera di Emma Maree Urquhart si legge tutto d'un fiato. Merito di un cheat mode letterario? Chi lo sa. La trama: Dragon Tamers è un videogioco di grande successo, ma i suoi effetti collaterali sono letali. Chi perde nella dimensione virtuale finisce per morire anche nella 'realtà'. Niente di nuovo per gli appassionati di cinema (cfr. 'Avalon' di Oshii o 'eXistenZ' di Cronenberg), ma sulla carta stampata non si era letto niente di simile prima. Intrappolati nel videogame, quattro adolescenti dovranno trovare la via d'uscita, facendosi strada tra creature di pixel tutt'altro che accondiscendenti. Pubblicato da un piccolo editore scozzese in edizione limitata (1000 copie), il volume è letteralmente esploso grazie al passaparola. Dopo aver venduto cinquantamila copie in pochi mesi, 'Dragon Tamers' diventerà presto una serie televisiva prodotta dalla BBC. Nel frattempo, Warner Bros e Miramax si stanno scannando per ottenere i diritti per realizzare un adattamento cinematografico. Sequel e spin-off sono già in produzione e un videogame è dietro l'angolo. In altre parole, 'Dragon Tamers' è già un cult. Non male per una tredicenne appassionata della serie *.hack*...

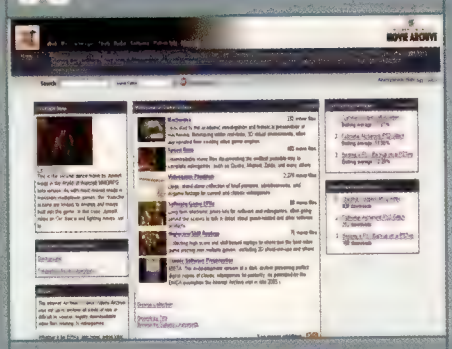
07

Autori: Joost Raessens e Jeffrey Goldstein
Editore: MIT Press
Prezzo: $50
Pagine: 496

08

Autore: Emma Maree Urquhart
Editore: Auitbea Publishing Company
Prezzo: $20
Pagine: 128

09



Nome: **Internet Archive: Game Videos**
URL: **www.archive.org/details/gamevideos**

09 Sito del mese

Indubbiamente la più ampia collezione nel suo genere, la massiccia raccolta di speed run, vecchi press kit, machinima e tradizionali video preview di Internet Archive supera il migliaio di 'pezzi' e abbraccia quasi tutta la storia del medium. Come per ogni collezione di queste dimensioni, la qualità ed il valore ricreativo dei video sono altalenanti, ma anche nel peggiore dei casi si tratta comunque di pezzi di storia. I 'reperti' più pregiati sono già ben evidenziati dallo staff del sito, come il presskit di Neverhood con le interviste a Doug TenNapel e Steven Spielberg, un'antica preview di *Doom II* con i commenti del team di sviluppo e il famoso rap 'Don't Copy That Floppy'.

10

Stati Uniti: L'annuncio del prezzo di Xbox 360 ha sollevato un polverone. 399 Euro? Ma siamo fuori? E dire che un tempo si era abituati a ben altri regimi di prezzo. Come ricorda questo spot australiano degli anni '80, un 'Commodore 64 Family Pack' costava la bellezza di 499 dollari (australiani) dell'epoca, equivalenti a circa... tanto. Tenete presente che il modello base è stato lanciato in America per più di 1.000 dollari attuali.

Una breve sequenza di giovani allegri e in salute chiarisce innanzitutto che il computer è roba ganza

L'oggetto dei desideri di milioni di giovani allegri e in salute domina il mondo ignaro del suo destino

Oltre al computer, il Family Pack ospita anche un favoloso mangiacassette e un rivoluzionario controller

E non è tutto. Inclusi nel package ben quattro software tra cui la parte prima di 'An Introduction to Basic'!

Il tutto alla modica cifra di 499 dollari australiani. Praticamente due rate del mutuo più un rene

Una maestra di scuola mostra un planetario virtuale. Perché i computer favoriscono l'apprendimento...

Un elegante effetto psichedelico precede l'apparizione del nome del prodotto. Che grafica ragazzi

THE GUEST

Tim Guest

Religione virtuale

I videogiochi sono fondamentalmente atei. Nel peggiore dei casi sono zeppi di croci rovesciate e di sacrifici umani; nel migliore c'è un dio, ma è il giocatore a interpretarlo, il che potrebbe essere sicuramente inteso come un caso di blasfemia o idolatria, a scelta. I videogiochi rappresentano insomma l'ultima fase della morte di Dio: non solo non esiste più, ma il figlio ha rimpiazzato il padre. Adesso siamo noi a controllare il mondo.

William Gibson ha scritto di divinità del cyberspazio (curiosamente traendo ispirazione dalla religione voodoo haitiana), ma quando perdiamo qualcosa in un mondo virtuale, o subiamo una qualche ingiustizia, non ci rivolgiamo ad alcun dio digitale. Ma poi esiste un dio virtuale o siamo davvero soli?

Recentemente si è parlato molto del declino nel numero di persone che vanno a messa in Occidente: in stati come l'Inghilterra, solo l'1,6% dei cittadini frequenta regolarmente le funzioni domenicali. Anche il Papa Benedetto XVI è famoso per la propria visione di una Chiesa più piccola, ma contraddistinta da una maggiore fede. E ora alcune chiese hanno iniziato a rivolgersi ad Internet per ingrandire il proprio gregge. La Chiesa Anglicana ha infatti messo in piedi quella che lei stessa ha definito una 'i-church', con tanto di pastore virtuale, così che i navigatori possano approfondire online il proprio credo e ascoltare i sermoni che il reverendo Alan Bain trasmette in streaming regolarmente da Londra. Ma c'è anche un nuovo modo per accorciare le distanze con i credenti: una nuova forma di transustanziazione digitale.

Si tratta di una chiesa che è possibile visitare da qualsiasi luogo del mondo: è possibile ascoltare un sermone, parlare, sussurrare, inginocchiarsi e pregare, allungare una mano o alzare entrambe le braccia in piena adorazione. Ovviamente avrete già capito di cosa si tratta, ci riuscirebbe anche un bambino di cinque anni (un po' come quello che, stando alle parole di una visitatrice, le sedeva in braccio durante una visita. Le sue prime domande sono state: "Chi sono i miei compagni? Chi devo ammazzare?").

È una chiesta virtuale, sponsorizzata dalla Chiesa Metodista, con parrocchiani virtuali, panche virtuali con inginocchiatoi virtuali e colonne virtuali che diventano trasparenti in modo da avere sempre una visuale chiara. I muri sono decorati con quadri virtuali a tema cristiano, ma di autori moderni e dall'atteggiamento ribelle, come nel caso del 'Gesù che cade sotto la croce' di Albert Herbert. Ci sono cori virtuali e un pulpito virtuale. C'è persino il rumore del traffico virtuale fuori dalla chiesa. Al piano inferiore c'è un distributore automatico di Acqua Santa. Non ci sono piatti per le offerte, ma per un certo periodo i visitatori potevano contribuire via telefono cellulare. Questa chiesa virtuale, chiamata 'La Chiesa degli Sciocchi' è rimasta aperta da maggio ad agosto 2004 ed ha totalizzato una media di 8.000 visitatori al giorno (le dimensioni della congrega di una normale cattedrale). La chiesa era aperta 24 ore su 24 e, data la sua natura virtuale, non poteva essere soggetta ad alcun tipo di vandalismo. Ma i problemi non sono certo mancati, come si sono subito accorti i suoi fondatori.

Quando visitiamo per la prima volta un mondo virtuale, proviamo una sensazione di libertà da quelle inibizioni che ci trattengono nel mondo reale. La posta è più bassa, quindi ci facciamo meno problemi. Richard Chartres, il vescovo della Chiesa Anglicana di Londra, ha tenuto un discorso ai presenti all'apertura della chiesa virtuale: mentre parlava, parte del suo pubblico virtuale gli si è avvicinata, si è messa a indicarlo e ad insultarlo. Poi è arrivata altra gente con nick razzisti e alcuni che si sono fatti largo con la forza in mezzo al pubblico femminile. Più di una volta è apparso online qualche utente nei panni di Satana, che si è collegato ed è poi salito sul pulpito virtuale. **Simon Jenkins**, editor della Chiesa degli Sciocchi, si era avvicinato a uno di questi diavoli virtuali per una chiacchierata. "Cosa stai facendo?", aveva chiesto. "Chi sei tu che osi avvicinarti all'incarnazione del Male?", aveva urlato Satana. "Be', sono il guardiano della chiesa", la risposta di Jenkins. A quel punto Satana era diventato "spiacevolmente pentito", ricorda Jenkins. Poco tempo dopo, la zona del pulpito è stata chiusa al pubblico.

La Chiesa degli Sciocchi suona come uno scherzo, ma non lo è. Jenkins avanza un paragone con John Wesley, che ha portato il gospel nelle strade e nei campi, solo per essere accolto a uova in faccia. Nel cyberspazio, però, l'ostacolo maggiore non sembra rappresentato dai tradizionalisti più accaniti, ma da coloro che, per dirla alla Jenkins, vogliono "provare la gioia di dire 'vaffanculo' in una chiesa".

Quando ho visitato la chiesa virtuale, la congrega stava discutendo del proprio credo in toni moderati. La gente pregava in molte lingue diverse. Durante il Padre Nostro, tutti la battevano veramente sulla propria tastiera. Mentre l'organo suonava, la gente scriveva i testi dei cori. Ho parlato con alcune persone: uno mi ha suggerito di 'andare a farmi fottere, fanatico religioso', ma in molti mi hanno detto di sentirsi davvero in una chiesa.

La chiesa adesso è chiusa, ma collegandosi all'indirizzo www.churchoffools.com è ancora possibile effettuare una rapida visita individuale. Nell'ultimo giorno di vita della chiesa, il co-editor del sito **Steve Goddard** ha parlato ai fedeli riuniti, paragonando i propri sentimenti a quelli di Paolo mentre scriveva ai Romani, che sentiva di conoscere nonostante non li avesse mai incontrati. Goddard ha definito la chiesa virtuale 'una nuova finestra meditativa'. "Per Paolo, non avere mai incontrato o visto nessuno di loro, o non esservi mai stato fisicamente vicino, non comportava una mancanza di realtà, profondità e amore". E non dovrebbe essere così nemmeno per noi.

"Quando visitiamo per la prima volta un mondo virtuale, proviamo una sensazione di libertà da quelle inibizioni che ci trattengono nel mondo reale"

"Quando due o più persone sono riunite nel mio nome, sono presente anch'io", si dice abbia affermato Gesù. Al di là di Dio, quando ci riuniamo nasce comunque qualcosa: a volte è una sensazione di comunità, altre quella di avere uno scopo, altre ancora è il desiderio di bestemmiare in maniera inutile ed eccessiva. Forse il protagonista di *Doom* non è solo nella sua lotta contro i demoni su Marte. Forse c'è qualcuno che cammina al suo fianco.

Tim Guest è uno giornalista con anni d'esperienza nel campo tecnologico e dei videogiochi. Attualmente scrive su Guardian e Daily Telegraph

BIFFOVISION

Contro tutto e contro tutti

Bugie e segreti

Tutti abbiamo dei segreti. Magari avete ammazzato un uomo e vi siete sbafati il suo cadavere, oppure siete dei mutanti con un terzo capezzolo che secerne fango o forse possedete tutta la collezione di DVD di 'Stargate'. No, dai, nessuno arriverebbe a tanto. In ogni caso, abbiamo tutti delle cose che non possono essere tranquillamente condivise in pubblico.

Anch'io ho un segreto molto particolare che, finora, ho tenuto meticolosamente nascosto ai miei amici giocatori. E il segreto è questo: secondo me *Grand Theft Auto: San Andreas* è fuffa. Fuffa di prim'ordine. Insomma, fa cagare a spruzzo. È un segreto talmente tremendo che ho mentito spesso alla gente, sostenendo in maniera ipocrita che fosse un gioco eccezionale pur di evitare un'ondata di risposte sbalordite.

Mi rendo conto che ammettere una simile cosa è un po' come entrare in chiesa e sostenere che Gesù avrebbe avuto un look migliore se si fosse tagliato la barba. Ma non riesco più a tenermi dentro un simile segreto. Sono convinto che se solo uno di noi facesse il primo passo e ammettesse ciò che gli altri hanno troppa paura di dire, lo seguirebbero in tanti.

Non è che non mi sia sforzato di farmi piacere *Grand Theft Auto: San Andreas*: sono rimasto incollato alla versione PlayStation2 per quasi un mese, arrabbiandomi come una bestia, prima di arrendermi in preda alla frustrazione. E anche a quel punto ero ancora convinto che stessi sbagliando qualcosa, che non riuscissi a vedere qualcosa che appariva evidente a tutti gli altri. Perché non mi piaceva questo gioco, che aveva ricevuto voti fantasmagorici ed era stato comprato praticamente da ogni utente PlayStation2 al mondo? Cosa non andava nella mia testa?

L'hype mi ha talmente trascinato che ho comprato persino la versione per PC e ho ripetuto il processo. Mi sono accorto che era leggermente più facile sparare alla gente, ma, ancora una volta, l'esperienza si è conclusa col sottoscritto che bestemmiava in 72 lingue diverse in preda alla rabbia. E anche a quel punto mi sono dovuto ammanettare per impedire a me stesso di uscire e comprare la versione Xbox.

In passato *GTA III* e *Vice City* mi sono piaciuti abbastanza. Sicuramente più di *San Andreas*. Ho sempre trovato il sistema di controllo eccessivamente pesante e fallato, e i controlli nei combattimenti quasi inutilizzabili. E non mi è mai fregato molto di finirli. Ma quanto meno fornivano estrema libertà al giocatore senza che questo dovesse preoccuparsi di essere troppo grasso, di mangiare troppe schifezze o di non seguire la moda. Tutte cose di cui ne ho già le scatole piene quando non sono incollato alla console: non ho bisogno che mi vengano ricordate quando sto cercando di fuggire dalla realtà con un videogioco.

Non voglio dovermi preoccupare delle conseguenze negative delle mie azioni: se mangio perché ho bisogno di energia, non voglio essere poi costretto a trovare una palestra e passare dieci minuti a pestare sui tasti per evitare che mi venga la panza. Questo non è gioco. È lavoro, lavoro inutile.

Se la serie continuerà a progredire in questa direzione, quanto tempo ci vorrà prima che il giocatore sia costretto a completare delle missioni per guadagnare il denaro necessario a pagare il mutuo, o a schivare le insopportabili chiamate delle vendite telefoniche o ancora ad andare in farmacia per comprare un deodorante per le ascelle del proprio alter ego virtuale?

Anche se non disturba sottoporsi alle cure del dentista oppure guidare per 20 minuti per far visita alla propria madre perché è il suo compleanno o andare all'ippodromo per vincere denaro sufficiente per pagarle un'isterectomia, è sempre una rottura. Il sistema di controllo non permette di vivere un'esperienza ludica soddisfacente: mi sembra di stare tutto il tempo a lottare con i controlli e l'inquadratura. Perché non parla nessuno di queste cose? Come fa la gente a divertirsi? Come si può giocare a un titolo che è una tale lagna?

Io voglio giocare allo stesso titolo che tutti quanti sostengono di giocare. Voglio giocarci con tutte le mie forze, ma sono arrivato alla conclusione che forse questo titolo non esiste affatto.

Non voglio prendermela per forza con i recensori. Riesco a comprendere il loro punto di vista: sulla carta, *San Andreas* è davvero il miglior gioco di sempre. Uno stato gigantesco e pulsante da esplorare liberamente, più grosso di qualsiasi cosa si sia mai vista in un videogioco? Una flessibilità impressionante nel customizzare il proprio avatar? Milioni di miliardi di segreti e chicche sparse ovunque? Dovrebbe essere meraviglioso, e nessun difetto potrebbe sopravvivere al confronto con caratteristiche così impressionanti. Ma la verità è che *San Andreas* è troppo dispersivo.

Ci sono troppe idee che sgomitano per attirare l'attenzione e io ne sono intimidito. Sento che dovrei entrare nelle case e rubare qualcosa, ma è talmente faticoso farlo con questi controlli che difficilmente me ne importa. So che dovrei andare in palestra, ma dovrei camminare per 20 minuti per arrivarci. Potrei guidare, ma la mia auto è appena esplosa, siamo nel bel mezzo della notte e non ci sono altre auto da rubare e... al diavolo, speriamo che ci sia qualcosa di decente da vedere in TV.

Trovo frustrante non riuscire ad apprezzare *GTA: San Andreas*, ma forse sono io ad aver ragione e tutti gli altri ad avere torto. Forse vivono tutti nella convinzione comune che la serie *GTA* sia eccellente, quando in realtà tutti gli episodi hanno dei difetti enormi. Questo è almeno ciò che mi ripeterò d'ora in poi e così sono sicuro che di notte riuscirò a dormire con la coscienza pulita.

Almeno fino a quando non verrà lanciato *Grand Theft Auto: Libery City Stories* su PSP, ovviamente. Fuffa di prim'ordine, infatti.

"È un segreto talmente tremendo che ho mentito spesso alla gente, sostenendo in maniera ipocrita che fosse un gioco eccezionale pur di evitare un'ondata di risposte sbalordite"

Mr Biffo è un giornalista del settore ormai in pensione. Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**.

IL KAIBANO

Ualone

La rivista che non c'è

Le riviste di videogiochi sono un paradosso che va avanti da circa vent'anni. Un paradosso, sì: sono scritte come se dovessero essere lette da chi le scrive. È la follia più totale. Il lettore di riferimento della tipica rivista di videogiochi non è il possessore di una console che ha bisogno di un consiglio su quale gioco comprare e non è neanche uno che cerca una lettura spensierata sulla sua passione, un modo per portarsi anche in bagno quella che è la sua droga. Certo, c'è anche gente che usa le riviste in questo modo (anzi, probabilmente è la maggior parte del pubblico pagante), ma chi questi giornali li realizza e li pubblica, fondamentalmente, non se ne rende conto. O fa finta di non saperlo. Altrimenti non si spiegherebbe il modo in cui tali riviste sono forgiate.

Leggendole con una certa attenzione, ci si rende conto del paradosso, anche se potrebbe non essere un'intuizione facilissima: le riviste di videogiochi sono pensate (inconsciamente) per chi vuole diventare un esperto dell'argomento. Obiettivo che potrebbe essere tanto lodevole quanto ridicolo: volendo sottolineare l'incoscienza cui accennavo poco fa, tenderei più a definirlo ridicolo.

Ah, prima che qualcuno si offenda: lavoro in questo settore dell'editoria da ormai diversi anni. Per la precisione, sono Ualone, editor di PSM, rivista PlayStation che (per fortuna) riscuote un buon successo di pubblico. Lo dico per chiarire una cosa: questa è una critica a un mondo di cui faccio parte, e che non mi vede quindi esente da colpe. Bene, ora potete pure cominciare a offendervi.

Dicevo, il modo in cui le riviste di videogiochi sono scritte è abbastanza folle, se si pensa all'espansione che sta avendo il fenomeno di riferimento, non tanto in termini numerici, quanto in fatto di varietà dell'utenza. Pur essendo sempre stati prodotti per la massa, infatti, è indubbio che i videogiochi abbiano attraversato un primo periodo in cui, per vari motivi, ad usufruirne erano fondamentalmente i cosiddetti 'appassionati'. Quando il termine 'pixel' poteva avere un significato rilevante, era tutto sommato giusto utilizzarlo nel commento a un videogioco. E, più in generale, era giustificabile il fatto che le riviste fossero pensate quasi esclusivamente per i soli appassionati, o per gli esperti.

Ma oggi? Dai, oggi non ce ne dovrebbe fregare un cavolo di analizzare 'tecnicamente' un videogioco. O comunque di parlarne utilizzando una terminologia che solo gli assidui frequentatori del settore possano comprendere facilmente. Il videogioco è in mano a tutti, ormai. Il cosiddetto 'casual gamer' sta diventando il punto di riferimento dell'industria, solo che le riviste fanno finta di non accorgersene. Oppure, peggio ancora, effettivamente non se ne rendono conto. Possono pure dirlo, spesso lo fanno. Parlano di mercato di massa, di età media, di 'target'. Ma, ahahahahah!, lo fanno sempre rivolgendosi a questo fantomatico pubblico di nicchia che potrebbe benissimo non essere quello che veramente le legge, le riviste.

Cioè, seguitemi bene. Leggete questa frase: "La scarsa difficoltà, unita a una caratterizzazione dei personaggi marcatamente infantile, relega il prodotto a una fascia d'utenza giovane". Giovane? Fascia d'utenza? Cioè, ma con chi stai parlando? Con tuo nonno? Oppure (esempio forse più calzante) con il tuo professore universitario? A leggerti potrebbe benissimo essere un quattordicenne. Ora, dimmi tu, questo qui cosa deve dedurre da quello che hai scritto? Il gioco fa per lui o no? Sei sicuro di avergli fatto capire quello che voleva? E, soprattutto, sei sicuro che domani ti leggerà ancora? A quest'ultima domanda rispondo io. Se il lettore in questione si fa scimmiare da questo modo di parlare, e diventa uno di quelli che poi vanno in giro sui forum esprimendosi con lo stesso linguaggio, sì, continuerà a leggerti. Se invece è uno che voleva un'idea su quale gioco comprare a sua sorella, probabilmente, no. E magari si fa pure un'impressione sbagliata su quello che poteva essere un perfetto regalo di compleanno.

"Il cosiddetto 'casual gamer' sta diventando il punto di riferimento dell'industria, solo che le riviste fanno finta di non accorgersene"

Ma poi, la struttura di una rivista di videogiochi. È la stessa da sempre: news, anteprime, speciali (che poi sono uguali alle anteprime, ma impaginati in modo diverso), recensioni, trucchi & soluzioni, qualche rubrica e lo spazio della posta. Niente sembra riuscire a rompere questi schemi, niente. Non ci sono 'articoli', in una rivista di videogiochi. Non ci sono 'argomenti'. Ora, tralasciate alcuni bei pezzi pubblicati da **Videogiochi**, che rappresentano in questo senso un'eccezione, prendete una qualsiasi rivista tra quelle che avete in casa (lo so, ne avete diverse) e fateci caso. Leggete i titoli che compaiono sulla maggior parte delle pagine. Cosa avete notato? Esatto, bravi: sono titoli di videogiochi, non titoli di articoli! Ed è così da sempre. Sì, sì, ci sarà stata qualche eccezione, nel corso di questi anni, ma fondamentalmente una 'normale' rivista di videogiochi ha per un abbondante 75% delle sue pagine articoli che iniziano con il titolo di un gioco, che siano anteprime o recensioni.

Si parla mai dei personaggi, in una rivista del settore? Sì, come no, può capitare. Nella recensione di *DMC*, per esempio, è possibile leggere di come il protagonista, Dante, sia frutto di un bel lavoro di 'character design'. Ma poi basta, perché bisogna parlare del gioco, illustrarne la curva di difficoltà, descriverne il motore grafico, apprezzare il modo in cui sfrutta l'hardware e tante altre cose del genere. Eppure Dante è, secondo me, uno dei motivi principali per cui *DMC* è un bel prodotto. Ma al di là di questo, credo sia proprio di Dante che la gente voglia parlare e sentir parlare. Perché non farlo? Perché non scrivere un bell'articolo in cui viene analizzato (certo, anche in modo divertente) il personaggio? Probabilmente perché non troverebbe spazio nella struttura storica di una rivista di videogiochi, chiaro.

Si parla mai di guidare una Ferrari, in una rivista di videogiochi? Sì, ovvio, capita in tutte le recensioni di un gioco di guida in cui le rosse siano presenti. Come elemento della recensione. Ma avete mai letto un articolo che, tipo, parta sparato parlando del modo migliore di guidare una Ferrari nei videogiochi, consigliando i titoli a cui rivolgersi (e perché) se si desidera questo tipo di esperienza virtuale? Non se ne parla. Perché, secondo le idee (inconsce) di chi realizza le riviste, il 'videogiocatore' non è uno che può voler guidare una Ferrari. È uno che vuole sapere quanto *GT4* (che tra l'altro le Ferrari non ce le ha) sfrutti l'Emotion Engine di PS2. Tutto sbagliato. No, veramente, tutto sbagliato. Ma magari poi ne riparliamo ancora. Della rivista che non c'è.

Gianluca 'Ualone' Loggia è l'editor di PSM. Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle della sua rivista. Figuriamoci con quelle di ***Videogiochi***

MISSING IN ACTION

Massimo Maietti

Videogiochi di carne

I videogiochi stanno certamente scalando la classifica della rispettabilità mediatica: sono studiati, recensiti sui quotidiani più diffusi, sono sempre più pubblici. Tuttavia, l'ascesa di un'altra forma culturale, proveniente dalle ultime posizioni di questa ipotetica classifica, è ancor più rapida. Si tratta della pornografia, ovviamente. Come già accaduto per fotografia e cinema, il porno rappresenta un elemento chiave per la diffusione delle nuove piattaforme mediali, da internet fino all'UMTS. Inoltre, è ora consumato più apertamente (l'agente Mulder di 'X-Files', così come i protagonisti della serie televisiva 'Friends', ne sono dichiaratamente dipendenti) e prodotto in modo trasparente, anche al di fuori dell'industry: non solo ci sono reality show sul mondo della tripla X, ma l'universo della produzione casalinga di film a luci rosse è in continua espansione, e conta fra i suoi abitanti numerose star di Hollywood. Come ha sostenuto un celebre produttore di film per adulti, si fa figura migliore a descriversi come appassionati di pornografia che non di modellismo. A testimonianza che non si tratta di un fenomeno passeggero, anche l'accademia non si vergogna più di occuparsi della questione, tanto che le università americane hanno inaugurato dipartimenti di studio della pornografia, e uno dei principali ricercatori del campo è proprio Henry Jenkins del MIT, che è anche il più importante teorico dei videogame statunitense. In questo contesto, la tesi classica del voyeurismo come meccanismo fondante la relazione fra spettatore e pornografia si è evoluta nell'ipotesi che l'utente stabilisca complesse dinamiche di identificazione e negazione dell'identità, in cui nuovi ruoli e desideri vengono nutriti e stimolati, agevolando così la comprensione della propria sessualità.

Rispettabilità sociale, influenza su altri media, conquista delle accademie: pornografia e videogiochi sembrano percorrere, in tempi differenti, due strade parallele. Tuttavia, a differenza di quanto accade per gli altri settori del mercato delle immagini in movimento, i videogiochi porno rappresentano una frazione trascurabile sia della game che della porn industry. Come si spiega che i videogiochi, che tendono a sovrarappresentare violenza e stereotipi razziali, siano generalmente assai più casti dei blockbuster di Hollywood? E perché i videogiochi porno sono così brutti?

Gli elementi di reciproco interesse non mancano di certo: la demografia dei due pubblici (tradizionalmente analoghi) si sta evolvendo lungo un binario comune, in cui il consumatore consueto, maschio e under-30 (l'hardcore user, appunto) deve rinunciare ad una posizione di monopolio per condividere la propria passione con una percentuale crescente di utenti di sesso femminile. E le analogie proseguono anche sul piano dei contenuti. In primo luogo, il ruolo marginale del racconto: la trama non rappresenta l'impalcatura di fondo dei due sistemi, ma solo una delle opzioni possibili. La tensione narrativa viene creata piuttosto dagli aspetti temporali, dalla frequenza delle azioni, dal ritmo. L'ennesima iterazione dei giri di *Wipeout Pure* da completare, dei pezzi di *Tetris* da sistemare, degli orifizi da violare, per quanto superficialmente uguale a se stessa, distingue in effetti ogni specifico giro, pezzo o orifizio da quelli che l'hanno preceduti o li seguiranno: ogni ripetizione è insomma unica poiché modula tensione ed emozioni, ci avvicina al climax o rallenta distendendoci. Altro elemento comune è l'uso ricorrente della ripresa in soggettiva, vale a dire la visuale in prima persona che, fra i media visivi, viene usata come forma standard solo in questi due generi.

"Come si spiega che i videogiochi, che tendono a sovrarappresentare violenza e stereotipi razziali, siano generalmente più casti dei blockbuster di Hollywood?"

Eppure, a discapito delle sovrapposizioni, i giochi pornografici non hanno mai attecchito. La loro storia può essere sommariamente suddivisa in tre ere. Nella prima, quella classica (destinata a tornare in auge ora sulle piattaforme mobile), il contenuto porno (una foto, una animazione) è solitamente la ricompensa assegnata all'utente per aver completato un livello di simil-*Qix* o di fake-*Breakout*, o di *Sexy Strip Poker*. Il materiale a luci rosse, in altre parole, non si integra con le meccaniche di gioco, e il gameplay altro non è che un ostacolo alla fruizione di materiale porno non interattivo.

La seconda era è quella delle avventure porno, in alcuni casi dagli intenti parodistici, come in *Lula: The Sexy Empire*, in altri casi più piccanti, come nel gioco patrocinato dalla pornoattrice Selen. In queste avventure, così come generalmente avviene negli hentai giapponesi, al giocatore viene assegnato un ruolo articolato, interno all'economia pornoludica, ma il risultato appare spesso deludente, incapace di offrire al giocatore nulla che non sia già offerto (e con maggior dettaglio visivo) allo spettatore di un film hard.

L'era più recente è invece quella delle pornosimulazioni come *Virtually Jenna*, *3D SexVilla*, o il soft-core *Singles*. Anche in questo caso, si tratta di videogame quasi privi di elementi di gameplay: la pornosimulazione offre all'utente la possibilità di diventare regista hard, di posizionare i personaggi e farli muovere, di osservarli da punti di vista che farebbero invidia ad un ginecologo, in cui la visuale in prima persona non è quella di uno dei personaggi del film, ma la propria. Ma, ancora una volta, non si instaurano le dinamiche dell'interazione ludica.

Sembra, insomma, che non si sia ancora trovata una formula per tradurre la pornografia in termini di gameplay. E la ragione potrebbe non essere semplicemente di ordine pratico (produzioni di basso livello, investimenti ridotti): in effetti, sembra che la pornografia agisca lungo un asse che porta lo sguardo sul mondo virtuale a diventare materia per una performance su se stessi, al di qua dello schermo. Una performance intesa sia come elaborazione di pulsioni, desideri, fantasie che, ovviamente, come masturbazione. Nel videogioco, invece, la performance al di qua dello schermo (fatta di fantasie, pensieri e pressioni di pulsanti) nutre il feedback con il mondo virtuale, rinnovando così il nostro sguardo su di esso. L'azione ludica nel mondo di finzione mina le fondamenta della componente voyeuristica, che nella pornografia si attua proprio in quanto il ciclo di feedback fra spettatore e mondo di finzione non può chiudersi. Tuttavia, l'universo a luci rosse, e il nostro modo di leggerlo, sta cambiando. Sbocciano nuove modalità di fruizione, come quella di coppia, e nel processo che porta la pornografia a diventare uno strumento per sperimentare identità ed esplorare desideri, si dischiude uno spazio per i videogiochi, che possono animare queste sperimentazioni, dare loro libertà e profondità, incarnarle, per quanto virtualmente.

Massimo Maietti (massimo.maietti@tin.it) è l'autore del volume 'Semiotica dei videogiochi'. Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**.

La silhouette dei grattacieli di Vancouver ricorda lo chassis di PlayStation3. La città canadese sembra uscita da un film di fantascienza, non a caso ospita alcuni dei più grandi visionari in circolazione: William Gibson e Douglas Coupland, giusto per citarne un paio. Per quattro giorni, dal sedici al venti giugno duemilacinque, Vancouver ha detenuto l'invidiabile titolo di capitale mondiale dei game studies. Si è svolta proprio nella città più a ovest del British Columbia la seconda edizione della conferenza internazionale della DiGRA, acronimo di Digital Games Research Association, intitolata Changing Views: Worlds in Play (www.gamesconference.org). Quattro giorni intensi di incontri, presentazioni, workshop e tavole rotonde sul tema dei videogiochi.

La conferenza, che si svolge a cadenza biennale (nel 2003 si è tenuta a Utrecht, Olanda), ha confermato che il settore è in grande fermento. La presenza dei giochi digitali nelle aule delle più importanti università mondiali è ormai un dato di fatto, non un'anomalia. Negli Stati Uniti, in Australia, in Inghilterra e in Scandinavia si moltiplicano istituzioni accademiche che offrono corsi, programmi, master e dottorati in materie videoludiche. Gli approcci, i fini e le modalità di studio, tuttavia, non potrebbero essere più differenti. All'approccio ontologico-formalistico della scuola scandinava (i cui fuochi sono il Center for Computer Games Research diretto dal norvegese Espen Aarseth a Copenhagen, Danimarca e l'Hypermedia Lab di Tampere, Svezia, guidato da Frans Mayra, attuale presidente della DiGra) si contrappone quello storico-culturale dello Stanford Humanities Lab condotto da Henry Lowood. Presso il MIT di Boston, Henry Jenkins coordina il programma in Comparative Media Studies che studia gli aspetti di pop culture del videogame e porta avanti progetti innovativi come l'Education Arcade. Al Georgia Tech di Atlanta, Georgia, la leggendaria Janet Murray (autrice del seminale 'Hamlet on the Holodeck', 1997) gestisce un gruppo di ricercatori ludici come Michael Mateas (autore del brillante *Façade* insieme a Andrew Stern) e Ian Bogost (presidente di Persuasive Games), mentre a Madison, nel Wisconsin, il team guidato dal grintoso James Paul Gee si occupa principalmente dell'apprendimento ludico-digitale. A New York, Eric Zimmerman e Mary Flanagan sperimentano nel settore del game design puro. La situazione, in Gran Bretagna, è parimenti vivace. Mentre a Bristol si applicano i cultural studies e i gender studies per investigare la componente ideologica, artistica e sperimentale dei videogame, a Manchester, Jason Rutter investiga la dimensione economica e produttiva. Presso la University of London, intanto, Diane Carr svolge attività di ricerca sull'alfabetizzazione videoludica, senza dimenticare gli studi di Barry Atkins e Tanya Krzywinska. Idem in Australia, dove ricercatori e ricercatrici come Sue Morris, Melanie Swalwell e Patrick Crogan, solo per citarne alcuni, indagano la fruizione online, la preservazione dei videogiochi e la produzione delle comunità di giocatori.

I game studies, come avrete capito, parlano un'unica lingua: l'inglese. Il che spiega l'assenza pressoché totale dei francesi, che da anni perseguono una politica di isolazionismo teorico, e la penuria di italiani, svantaggiati più che da problemi di lingua, da un sistema universitario in parte arcaico e obsoleto che lesina investimenti per un settore che nella migliore delle ipotesi ignora e nella peggiore osteggia. Ma in Italia si fa molta ricerca videoludica, nonostante tutto: a Milano come a Roma, a Bologna come a Reggio Emilia, dove Patrick Coppock coordina un gruppo di ricercatori particolarmente attenti alle nuove tecnologie. La via italiana ai game studies passa dalla semiotica (Massimo Maietti, Francesco Galofaro, Carlo Molina, Marco Benoit Carbone, Ruggero Eugeni), dalla sociologia (Gianfranco Pecchinenda, Alberto Abruzzese, Fausto Colombo), dall'architettura (Mario Ricco, Alberto Iacovoni), dalla ludologia pura (Ivan Fulco), dall'estetica (Valentina Tanni, Domenico Quaranta, Pierluigi Casolari) senza dimenticare la tribù di ricercatori che prendono a prestito, a seconda delle esigenze e delle finalità, spunti, suggestioni e strumenti analitici delle più disparate discipline, dai cultural studies alla filmologia. Il numero di ricercatori dentro e fuori le università cresce ogni giorno che passa (e mi scuso per averne citato un numero così esiguo in questa pagina).

La situazione italiana è complicata dal fatto che l'industria videoludica locale è praticamente inesistente. A parte le milanesi Milestone di Farina e Bryo di Montelatici, la produzione autoctona di videogiochi è del tutto insignificante. Consumiamo molto, localizziamo parecchio, ma non creiamo quasi nulla. Questo non vuol dire che l'Italia non abbia game designer, programmatori, art director e grafici di grande talento. Tutt'altro. Ma lavorano (quasi) tutti all'estero. Perché studiare videogame in Italia se gli sbocchi professionali sono inesistenti? Tanto vale emigrare. La fuga di cervelli che affligge molti settori chiave del nostro paese è particolarmente grave in ambito videoludico.

MATTSCAPE

Matteo Bittanti

Visioni che cambiano: mondi in gioco

La miopia dei gruppi privati, la drammatica carenza di investimenti e di formazione adeguata, hanno compromesso sul nascere la via italiana al game design, con il risultato che oggi questo paese è una colonia (penale?). Laddove negli Stati Uniti e in Gran Bretagna le collaborazioni tra la Torre d'Avorio e l'industria sono frequenti e fruttuose, da noi sono sporadiche e limitate. Un effetto collaterale, tutt'altro che negativo, è che nel nostro paese si è sviluppata una scuola critica di grande spessore. Blessing in disguise. Negli ultimi tempi, inoltre, la situazione sembra migliorare. *Nonostante* l'università, *nonostante* l'industria.

"Perché studiare videogame in Italia se gli sbocchi professionali sono inesistenti? Tanto vale emigrare"

In un momento particolarmente incerto sul piano economico, il videogioco potrebbe rappresentare una possibilità concreta, per questo Paese, di uscire da una crisi che è insieme culturale, tecnologica ed economica. La voglia di fare e il talento non mancano. Le visioni cambiano, i mondi si mettono in gioco. Per una volta, sarebbe auspicabile che l'Italia non rimanesse a guardare.

Matteo "mbf" Bittanti (mbittanti@libero.it) è il curatore della collana "Videoludica. Game culture' (www.videoludica.com). Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**.

MIGHTIER THAN THE SWORD

Garv Penn

Realtà reale

I computer sono precisi, sterili e senz'anima. Non che ci sia da stupirsi, data la loro natura binaria. I loro maestri riflettono questa perfezione mirando a creare programmi affidabili per trovare l'itinerario migliore, 'intelligenze artificiali' infallibili e precise riproduzioni di regole naturali. Di conseguenza c'è poco di deliberatamente sbagliato, organico e fondamentalmente soddisfacente.

Le leggi della fisica vengono ricreate accuratamente e i risultati tendono ad essere tecnicamente realistici, ma non sufficientemente esagerati per sembrare *davvero* reali. Quasi tutto sembra così 'soffice': pochi oggetti hanno una massa convincente perché viene fatto troppo affidamento su questa intricata simulazione della realtà.

Tanto i maghi quanto Hollywood sanno quanto sia fondamentale mettere in scena un'illusione ben congegnata piuttosto che una precisa simulazione. Il pubblico assiste e rimane colpito dal semplice risultato finale, non dall'accuratezza o dal grado di esperienza che l'hanno prodotto. Dove Hollywood imbroglia bellamente, la nostra industria di solito prova a fare tutto nella maniera corretta, ignorando l'incredibile semplificazione offerta dai giocattoli per perseguire la mastodontica complessità della realtà.

Quella che viene definita 'intelligenza artificiale' fornisce un insieme di regole naturali generiche per rendere coerente la performance di un giocattolo nell'ambito di una simulazione complessa. Tutto molto bello, ma chi ha detto che il divertimento debba avere a che fare con un tale livello di sofisticazione? Potrà anche essere efficiente ed impegnativo, ma di solito sono le cose più stupide quelle più divertenti.

Ad essere più precisi, non è nemmeno un problema di intelligenza, ma di fornire prestazioni convincenti, divertenti e soddisfacenti piuttosto che automi infallibili. Non è necessario essere intelligenti per recitare, per seguire le regole, ma bisogna avere una particolare inclinazione per produrre con la propria performance un effetto drammatico.

Non dimentichiamo che il ruolo degli attori digitali dev'essere innanzitutto quello di divertire: si esibiscono a beneficio del giocatore, non di un pubblico sconosciuto o dell'autore del gioco. La loro motivazione non dev'essere quella di raggiungere il giocatore, ma di fargli vivere l'inseguimento più esaltante della sua vita, arrivando *quasi* a prenderlo. La caccia è senz'altro meglio dell'uccisione, ma rischiare di essere uccisi e scamparla per un pelo è assolutamente esaltante (*Pac-Man* è un chiaro esempio). Storicamente, la pratica ludica viene resa impegnativa dalla richiesta di precisione. Chi potrà mai dimenticare la gioia nell'azzeccare la parola giusta nelle avventure testuali o nel centrare il pixel corretto in quelle grafiche? E vogliamo parlare dei salti pixel-perfect su cui erano incentrati vecchi platform come *Manic Miner*? Adesso questo genere di sfida è meno comune, perché le attività da portare a termine sono molto più varie che saltare buche od ostacoli. Il salto in *Zelda* è automatico per agevolare la navigazione nelle tre dimensioni: decidere quando saltare e quanto a lungo non spetta al giocatore, il che è accettabile perché l'obiettivo del gioco non è il salto. Paragonatelo al salto in *Half-Life*, dal punto di vista del vostro giocattolo (con una 'prospettiva in soggettiva', quindi), che spesso riesce solo ad aggiungere esasperazione alla miscela. Fortunatamente il gioco sta diventando sempre meno preciso, sempre meno basato sull'eseguire un'azione precisa in un punto preciso in un momento preciso. È in atto una decisa riscoperta del gioco 'vecchia scuola', ma con giocattoli moderni (la famigerata 'sandbox' o libertà assoluta per il giocatore, per usare altre definizioni).

Man mano che ci spostiamo verso la nozione di gioco e giocattolo, compendi dei videogiochi, ci si allontana dalla precisione assoluta: ci si sposta, per esempio, da veicoli che riproducono accuratamente le loro controparti reali (come se fosse appropriato farlo quando la maggior parte degli utenti utilizza un controller digitale o uno stick analogico invece di un volante) a veicoli che si comportano come quelli che vediamo nelle migliori sequenze d'inseguimento di Hollywood.

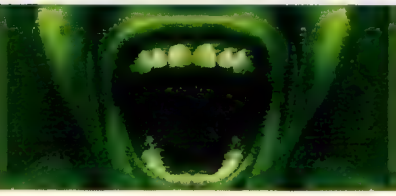
Al giorno d'oggi è più frequente vedere azioni sensibili al contesto, nonché automatismi che riducano la precisione e l'abilità richieste al giocatore nelle aree più tranquille. Da ex-hardcore gamer, la prima volta che sono incappato nel puntamento automatico di Lara o nel salto automatico di Link li ho trovati troppo indulgenti. Ma questo dipende dal perché si gioca. Il nostro modo di giocare è stato soggetto ad una semplificazione costante nel corso degli anni. C'era un periodo in cui sembrava che ogni singola azione avesse un proprio comando nell'interfaccia. *System Shock* (e molti anni prima *Aztec*) sembrava usare praticamente ogni tasto della tastiera.

I controller per console hanno meno tasti e costringono alla semplificazione, anche se a volte esagerare in questo senso corrisponde quasi a lobotomizzare l'utente, come in *Dragon's Lair* (anche *Resident Evil 4* sembra così a volte, con i suoi QTE che riportano a galla l'aspetto più insipido di *Shen Mue*). *Devil May Cry* riesce a trasmettere in maniera più efficace l'illusione di compiere le azioni più spettacolari in assoluta scioltezza: si ha abbastanza controllo da maturare una genuina sensazione di poter fare davvero la differenza. Si spinge insomma la propria action figure ad eseguire azioni drammatiche, a recitare. Non si prendono decisioni estremamente precise.

"Al giorno d'oggi è più frequente vedere azioni sensibili al contesto, nonché automatismi che riducano la precisione e l'abilità richieste al giocatore"

In *Grand Theft Auto* non bisogna stare alla distanza di un braccio dalla portiera di un veicolo, premere un tasto per aprirla, spostare il personaggio all'interno del veicolo, premere un altro tasto per chiudere la portiera, e un altro ancora per accendere il motore e... (che ci crediate o meno, ad un certo punto eravamo quasi arrivati a quel punto con l'originale). Quella è precisione. È noia. È vita, non gioco.

Gary Penn ha iniziato la sua carriera con Zzap!64 per poi lavorare per BMG e DMA Design. Attualmente realizza giochi per Denki



PARENTAL ADVISORY

Andrea Saletti

Il videogiocatore doc

Mettetevelo in testa, è inutile dissimulare, tentare di mimetizzarsi in mezzo alla massa. La verità è una sola: il videogiocatore doc è assolutamente caratteristico. La nostra è una grande fratellanza, riconoscibi-le da tanti piccoli tratti comuni. Come si scova un appassionato di videogame nel mondo di tutti i giorni? Ve lo dico io, naturalmente.

Ogni persona equilibrata è solita legare i propri ricordi a canzoni. Il videogiocatore no. Lui associa i momenti più importanti della sua vita ai videogiochi che ha giocato. Non lo sentirete mai dire cose tipo "Queste foto mi ricordano quando ascoltavo Iannacci", oppure "La colonna sonora della mia storia d'amore è 'Rock and Rollin' di Scialpi", bensì roba come "Ieri ho rivisto il filmino delle superiori, allora sì che mi divertivo, giocavo a *Spitting Images* con l'Amiga…", o addirittura "Ogni volta che rivedo Anna mi tornano in mente i momenti passati insieme a… *Grim Fandango*'. E così via.

Il videogiocatore doc ha un proprio slang. Quando parla di qualcosa usa termini importati direttamente dal mondo dei videogame, che l'argomento sia l'elettronica o la filosofia Aristotelica. Comuni le frasi "Oggi sono Game Over", "Questo posto è più intricato di un dungeon" , "Mamma, stasera esco con il mio clan" e "Dottore, non mi sento tanto bene oggi, non è che avrebbe un medikit?", oppure risposte ad interrogazioni scolastiche del tipo "Pompeo avrebbe anche vinto contro Cesare, se solo avesse creato più unità…" e uscite fuori luogo come "Quella ragazza non è male, avrebbe solo bisogno di qualche pixel in più sul davanti".

Il videogiocatore doc conosce il giapponese, solo quello scritto però. Lo ha imparato senza avere mai preso una lezione nel tentativo di dare un senso hai vari RPG import che si procura in anteprima mondiale. Il Giappone è anche il luogo dove ogni videogiocatore che si rispetti brama di andare in vacanza. O in viaggio di nozze. L'uomo comune sogna le Canarie. L'hardcore gamer, il Sol Levante.

Potete riconoscere il videogiocatore doc in mezzo ad una folla di pendolari in coda per la metropolitana dalla suoneria del suo cellulare. Lui infatti snobba cordialmente i MIDI inneggianti gli hit del momento, e carica la colonna sonora di *Super Mario* o *Great Giana Sister*, la musichetta di *Bubble Bobble* o *Wonder Boy*. Quando il telefonino squilla, il videogiocatore fa il classico sorrisetto di chi ha capito il significato della vita, si guarda intorno cercando lo sguardo complice di un suo simile, e puntualmente non lo trova.

Nel bagno del giocatore doc, al posto del solito quotidiano o della Settimana Enigmistica, c'è un bel pacco di riviste di videogiochi che legge avidamente durante i minuti più liberatori della giornata. La scarsa qualità di alcune lo stimola alla grande, ma da quando hanno inventato le pagine patinate usa la comune carta igienica.

Un'altra situazione in cui è assolutamente impossibile non riconoscere un vero videogiocatore è la festa di carnevale: ogni anno si distingue travestendosi da personaggi improbabili (roba tipo Dante, Viewtiful Joe, Heiachi o peggio ancora Claire Redfield) e irriconoscibili per la gente che gli sta attorno. Spesso i bambini, vedendolo, si incuriosiscono e fanno domande ai propri genitori circa la natura di tali vestizioni: "Mamma, chi è quel soldato con la fascia in testa?", "Sicuramente un drogato filomilitarista, andiamo via…". Ciò che non si conosce fa paura…

Ai musei di storia medievale, per intuire chi potrebbe essere un ipotetico videogiocatore incallito, basta notare chi conosce tutti i nomi di armi e armature senza leggere le targhette. Spesso, nei casi più lampanti, il videogiocatore d'oc si libera di ogni inibizione e comincia a declamare nozioni sulla magia bianca e nera. È nota la predisposizione innata del videogiocatore convinto a varcare senza nessuna remora la sottile linea che separa il simile dal verosimile.

Anche durante una rissa da bar il videogiocatore d'c è inconfondibile: è quello che ha sempre la peggio. Lui prova a sorprendere l'avversario mettendo inutilmente in pratica strane prese dall'esecuzione astrusa e arzigogolata, roba imparata in giochi di lotta di bassa lega. Se doveste perdervi una rissa che lo veda coinvolto, potrete comunque riconoscerlo: è quello che viene portato via in barella farfugliando "Pa… ra… medic".

Ogni volta che si siede in macchina, il videogiocatore doc pensa a *Gran Turismo*. Non che si metta a guidare come un pazzo, ma se durante un lungo viaggio in autostrada lo vedete assorto, è perché sta pensando "quanto vorrei poter dormire e lasciare che il guard rail mi faccia scivolare fino a destinazione".

Il videogiocatore doc non ha una grande memoria per le cose 'reali'. Spesso scorda di fare gli auguri di compleanno alla propria fidanzata, ma non potrebbe mai dimenticare la data di nascita del suo Sims o quella d'uscita del prossimo *Metal Gear Solid*.

L'elenco dei preferiti sul browser del videogiocatore doc riporta solo collegamenti a siti di videogiochi. Spiandolo mentre naviga su internet, i suoi genitori non temono che possa accedere a qualche sito porno. Ci sperano.

Il videogiocatore doc si riconosce anche in mezzo ad un gruppo di turisti. Loro fotografano opere d'arte e bellezze architettoniche, lui le sale giochi e le vetrine dei negozi di videogame. Loro si organizzano per visitare musei e piazze, lui boicotta per andare a versare centinaia di Euro in uno dei sei cabinati in link di *OutRun 2*.

"Ogni persona equilibrata è solita legare i propri ricordi a canzoni. Il videogiocatore no. Lui associa i momenti più importanti della sua vita ai videogiochi che ha giocato"

Quando si prepara ad affrontare lunghi viaggi in auto, il videogiocatore non si porta dietro i CD che hanno tutti, Lui punta su qualcosa di più elitario: le colonne sonore di *Metal Gear Solid* o *Final Fantasy*. I casi limite addirittura riescono ad ascoltare per ore motivetti MIDI che ripetono lo stesso giro di sei note per una media di quarantacinque minuti consecutivi. Solo perché provengono da un gioco che li ha fatti sognare. I videogiocatori d'oc sono anche dannatamente romantici.

Se un videogiocatore degno di questo ruolo ha un cane o un altro animale domestico, state pur certi che gli darà il nome di un personaggio dei videogame. Conosco gente che ha chiamato il canarino Chocobo, il coniglio Vib, il gatto Sonic e il drago Spyro. Tanto per capire di che genere di persone stiamo parlando: avete presente Matteo Bittanti? Ecco, ha un cane di nome Zelda.

Andrea Saletti scrive di tutto su www.melemarce.com. Le sue depravazioni non coincidono necessariamente con quelle di ***Videogiochi****.*

Nokia N-Gage
con navigatore satellitare ROUTE 66
a un prezzo da urlo.

299,90 euro

Prezzo consigliato

LA CONFEZIONE CONTIENE:

Nokia N-Gage QD
Software ROUTE 66 (mappe Italia)
Dispositivo satellitare bluetooth
Supporto veicolare

N-GAGE
NOKIA
The gamer's phone

VUOI CONOSCERE TUTTO SUL MONDO PLAYSTATION?

ECCO LA TUA RIVISTA!
TUTTI I MESI IN EDICOLA!

[E per un solo euro in più...]

PSM DVD

Il DVD Video con i filmati dei migliori giochi PS2 e PSP.

Future MEDIA WITH PASSION

I più attesi da **Videogiochi**

Prey
L'ultima visita di **Videogiochi** agli studi texani di 3D Realms risale ormai a diversi mesi fa, ma le immagini dei FPS di 2K Games non sbiadiranno mai.

(360, PC, 2K Games)

Shadow of the Colossus
L'ultima versione del codice denuncia progressi significativi nel frame rate e l'aggiunta di un delizioso effetto blur. L'attesa è ormai una tortura.

(PS2, Sony)

Stubbs the Zombie
Dal trailer rilasciato recentemente da Wideload è evidente come Stubbs abbia più carisma di quasi tutti i protagonisti degli FPS di questa generazione.

(PC, Mac, Xbox, Aspyr)

Urban Reign
Il genere del picchiaduro è sorprendentemente sempre ormai proprio per un revival e quando si parla di beat'em up, Namco parte sempre in pole position.

(PS2, Namco)

Il silenzio è d'oro

Meglio muti che stupidi

C'è un momento magico all'inizio di molti videogiochi, di solito subito dopo aver assunto il controllo del personaggio principale o incontrato uno dei suoi compagni. Il giocatore li conosce poco e non si è ancora fatto un'idea sulle loro abilità, peculiarità e personalità, quindi inizia a sperimentare, testando qualche mossa, sparando un paio di colpi, facendo cose strane, scoprendo man mano qualcosa su di loro. Un qualcosa su cui si basera l'intero rapporto con loro. Magari questi personaggi borbottano qualcosa, o urlano il proprio motto con aria arrogante, o ancora si lasciano andare ad una battuta sguaiata. Ed è qui che il cuore dell'utente smette di battere. Non per la loro (magari mediocre) caratterizzazione, non per la qualità dei dialoghi e nemmeno per il livello del doppiaggio.

No, le speranze del giocatore a questo punto sono tutte proiettate sul lasso di tempo che intercorrerà prima che il personaggio pronunci ancora quella frase. La dirà una volta al minuto? Ogni quarto d'ora? Oppure ogni dieci secondi? O, ma sarebbe troppo bello per essere vero, la pronuncerà una sola volta?

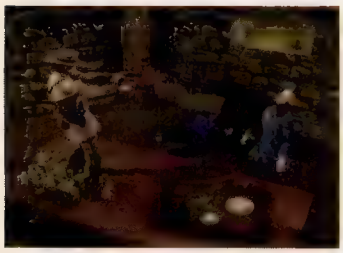
Ha senso far recitare battute ai personaggi virtuali. Non v'è dubbio che inietti un po' di personalità e vita nel gioco. In certe occasioni può anche funzionare da strumento informativo, fornendo un feedback alle azioni del giocatore. Ma troppi giochi sono ancora assillati da personaggi che ripetono il medesimo tormentone una volta, poi due, poi tre, quattro, cinque... E questo solo nei primi dieci minuti di gioco. La presenza di un simile difetto appare quanto meno sorprendente: in quale fase dello sviluppo una simile caratteristica può mai sembrare una cosa positiva? Possibile che nessuno se ne accorga durante il testing? È forse tecnicamente difficile assicurarsi che nessuno parli quando non ce n'è la necessità? Non c'è nessuna soluzione alternativa a quella di fornire al proprio eroe tre frasette da ripetere a rotazione ogni 20 secondi, ancora e ancora e ancora?

Nessun dialogo è talmente ben scritto e nessuna sceneggiatura è così profonda da poter sopravvivere a un simile livello di ripetitività. Ben presto il tentativo di caratterizzazione che muove questa pratica finisce per rendere ancora più evidente come queste creature digitali siano in realtà tanti stupidi pupazzetti. "Meglio tacere e dare l'impressione di essere stupidi, piuttosto che parlare e fugare ogni dubbio" è una citazione usata molto di frequente. Be', vale anche per i videogiochi.

Age of Empires III (PC) p044
Black & White 2 (PC) p046
GT Legends (PC) p048
GTA: Liberty City Stories (PSP) p036
Gun (360, PS2, Xbox, GC) p034
Serious Sam 2 (PC, Xbox) p040
Test Drive Unlimited (360) p038
The Matrix: Path of Neo (PC, PS2, Xbox) p047
The Movies (PC, PS2, Xbox, GC) p042

Gun

Neversoft mette in cantina la tavola da skateboard per infilarsi Stetson e speroni



Malgrado siano evidenti il gran lavoro di ricerca e la passione di Neversoft per il periodo western, è altrettanto chiaro che gli sviluppatori vogliano includere quegli aspetti mitologici che hanno contribuito a costruire la leggenda del selvaggio west

A volte il nome è sufficiente. Quando Neversoft ha mostrato il primo trailer di *Gun* all'E3, è bastato il semplice accostamento del nome del team californiano a quello del suo nuovo progetto per attirare l'attenzione di tutti. Si sapeva da tempo che Neversoft fosse intenzionata a diversificare la propria offerta, abbandonando temporaneamente l'impero di Tony Hawk per dare vita a un nuovo franchise, ma prima della fiera di Los Angeles ciò che si sentiva in giro erano semplici speculazioni sull'identità di quel progetto. E poi: bang! È arrivato *Gun*. Il trailer era sufficientemente lontano dall'atmosfera gioviale di *Tony Hawk* da generare interesse: sanguinolento, esplosivo, frenetico e attraversato da un tale sadismo da mettere a disagio anche quegli spettatori assuefatti alla violenza digitale.

"Nulla impedisce di cavalcare verso il tramonto alla scoperta di nuovi accampamenti indiani, o di rimpinguare le finanze accettando incarichi da mercenario"

Le splendide animazioni dei cavalli riescono a trasmetterne efficacemente lo sforzo muscolare. Una volta in sella, il giocatore può mirare a 360°, il che dà adito a sparatorie libere e veloci. Sebbene queste ultime siano spettacolari, resta ancora da chiarire quanto sia soddisfacente il sistema di controllo

Ma quella era solo la prima sorpresa perché, in realtà, il gioco è tanto lontano da quanto visto nel trailer quanto il trailer lo era dalla percezione che molti hanno di Neversoft. *Gun* è un'avventura epica ambientata nel selvaggio west, infarcita di sparatorie, bevute di whisky, razzie di bordelli, cavalli selvaggi e duelli al tramonto: il tutto senza scadere nello stereotipo. In un certo senso, quanto detto finora dovrebbe essere sufficiente a descrivere il gioco in maniera adeguata, perché è alquanto probabile che a qualsiasi domanda vi stiate ponendo corrisponda una risposta affermativa. È possibile entrare in città a pistole spianate e fare fuori i banditi che la infestano? Sì. È possibile scagliare gente all'indietro attraverso le porte sbattenti di un saloon? Sì. È possibile scortare una diligenza in attesa dell'inevitabile assalto? Radunare il bestiame e farsi amiche le tribù di pellerossa che abitano nella zona? Appostarsi sui tetti e sventare un'ingiusta impiccagione? Sì, sì e sì.

Non che *Gun* sia un semplice simulatore di cowboy in salsa free-roaming. Il protagonista ha un certo spessore: con un background da cacciatore, Colton è un tiratore esperto, abituato ad usare le proprie pistole per garantirsi la sopravvivenza. Altrettanto rilevante è la storia che lo accompagna, con l'omicidio del padre da vendicare e una misteriosa prostituta da scovare. Questi due obiettivi formano l'ossatura della missione principale che vedrà Colton viaggiare verso nuove città, forgiare nuove alleanze e farsi nuovi nemici. Intorno a questo fulcro, però, Neversoft promette una dose massiccia di contenuti: nulla impedisce a Colton di cavalcare verso il tramonto alla scoperta di nuovi ranch o accampamenti indiani, o di rimpinguare le proprie finanze cacciando o accettando incarichi da mercenario. Sebbene non annunciati, viene naturale supporre che il titolo presenti un'ampia gamma di mini-giochi 'a tema'. Cosa sarebbe un titolo western senza la possibilità di giocare a poker in un saloon?

Sistema: **360, PS2, Xbox, GC**
Produttore: **Activision**
Sviluppatore: **Neversoft**
Origine: **Stati Uniti**
Data d'uscita: **Novembre**

I combattimenti di *Gun* promettono flessibilità e precisione. Oltre a stilemi ormai consolidati degli sparatutto moderni (una pistola in ogni mano o la possibilità di usare ostaggi come scudo), sono presenti manovre spettacolari, come il lancio di candelotti di dinamite da far detonare al volo con un proiettile ben piazzato

I rapporti di Colton con la locale tribù indiana non modificano solo il suo aspetto, ma innescano anche un cambio di ritmo nel gameplay, incoraggiando l'adozione di tattiche stealth

È difficile evitare confronti con le escursioni rurali di *San Andreas*, ed è ovvio che *Gun* tenti di catturare le dimensioni e la libertà del titolo Rockstar. Ma è qui che entra nuovamente in gioco la questione del nome. Nessuno potrebbe battezzare il proprio titolo *Gun* per poi architettare un sistema di combattimento precario come quello di *GTA*. E infatti le sparatorie di *Gun* sono decisamente elaborate: il passaggio in prima persona accorda la precisione necessaria per disarmare o rendere inermi gli avversari sparando a polsi e caviglie; l'impiego di due pistole a tamburo obbliga ad elaborare turni di ricarica che assicurino fuoco continuo; le sparatorie a cavallo richiedono fluidità e accuratezza per tenere sotto tiro nemici più mobili del solito. Senza una versione più completa per le mani è impossibile stabilire se questa elaborazione si tradurrà in soddisfazione, ma è difficile non notare lo sforzo profuso nel confezionare un solido sparatutto.

La versione 360 sarà certamente sontuosa, ma difficilmente riuscirà ad impressionare come quella PlayStation2: tutti si aspettano grandi cose dalla next-gen, ma allo stesso modo tutti sanno quanto sia difficile ottenere un simile livello di bellezza dall'hardware più vecchio del lotto. E non si tratta solo di eccellenza tecnica: *Gun* sfrutta al massimo la sua palette naturale per dipingere i cieli con sfumature di blu e ammantare il terreno con polveri rossastre e verdi rugiadosi. Anche le animazioni paiono solide, con il manto del cavallo intriso di sudore che si espande e contrae in relazione al movimento dei muscoli e allo spostamento del peso da una zampa all'altra.

Portare il progetto dalla carta al video nella più assoluta segretezza è stata una mossa coraggiosa, ma ora Activision ha un lasso di tempo brevissimo per stimolare l'entusiasmo dei giocatori verso *Gun*. Ma stando a quanto visto finora, non dovrebbe essere un'impresa troppo difficile.

Ombre rosse

Man mano che Colton prosegue nella sua avventura, la sua vita diventa sempre più legata ad una locale tribù indiana. Adottando i loro vestiti, il protagonista guadagna accesso anche alle loro armi (frecce incendiarie e pesanti tomahawk) e, in un certo senso, alle loro tattiche, potendo fare affidamento sulla velocità del suo cavallo e su scorciatoie accessibili via canoa per evitare il rischio di un attacco frontale nelle sparatorie dall'elevato coefficiente di piombo. Sebbene *Gun* consenta di fare proprio lo scalpo dei nemici, non si tratta di una pratica legata alle abilità indiane. A dimostrazione dell'accuratezza storica che muove lo sviluppo del progetto, strappare lo scalpo dai nemici è usanza istigata dai bianchi.

GTA: Liberty City Stories

La più grande serie videoludica degli ultimi anni può ora essere portata ovunque. Ma sta andando da qualche parte?

Sebbene la serie *Grand Theft Auto* non sia certo inquadrabile come esponente di spicco dell'evoluzione estetica del videogioco, dal punto di vista squisitamente tecnico ha pochi rivali. L'enorme estensione dei suoi orizzonti, l'indisturbato respiro esplorativo, il regolamentato incedere del traffico automobilistico e pedonale, il ciclo notte/giorno, le variazioni meteorologiche, le stazioni radiofoniche, la fisica del modello di guida. Più che il dettaglio delle texture e la complessità delle scenografie, sono gli invisibili algoritmi che sottendono a queste caratteristiche che definiscono l'essenza di ogni *GTA*.

Fino ad oggi, PSP ha dimostrato di saper riprodurre con più che dignitosa approssimazione gli esercizi grafici propri della sua sorella maggiore. *Ridge Racers*, *Wipeout Pure* e aspettate di vedere *Burnout Legends*. Ma se da un lato la GPU ha dato prova di potenza, l'intero sistema non è mai stata sottoposto ad uno stress di 'livello *GTA*'. Per questa ragione è comprensibile avvicinarsi a *GTA: Liberty City Stories* senza avere un'idea di cosa aspettarsi o, per i più pessimisti, senza pretendere qualcosa di più complesso di quanto offerto dalla serie su PSone. Del resto la limitata autonomia di PSP e le idiosincrasie del suo lettore UMD appaiono ostacoli insormontabili ancor prima di indagare l'eventuale capacità del sistema di gestire un'intera città anche solo per mezz'ora.

È quindi facile immaginare lo stupore quando si scopre che in *GTA: Liberty City Stories* non alberga l'esperienza frammentata che quel plurale nel sottotitolo suggerisce, bensì quella libertà a cui rimanda il nome della sua metropoli. Detto altrimenti, è *GTA* al 100%. Sebbene rappresenti un passo indietro lungo la parabola evolutiva che ha portato a *San Andreas* (nuotare è nuovamente impossibile, ad esempio), tutti gli ingranaggi principali del motore ricreativo della serie sono al loro posto. A detta degli sviluppatori, piuttosto che da scarsa ambizione o da limiti tecnologici, il dietro front sarebbe motivato dall'incompatibilità di Liberty City con gli elementi del gameplay introdotti dopo la sua fondazione. L'originale metropoli di *GTAIII* è stata costruita nella consapevolezza che il suo protagonista non sapesse arrampicarsi, volare o nuotare. Concedere queste abilità in *GTA: Liberty City Stories* avrebbe provocato un collasso dell'intero impianto di gioco. La verità è probabilmente nel mezzo, ciononostante è difficile avanzare pretese di contemporaneità quando l'offerta di base non è né più né meno che un'esperienza pre-*San Andreas* trasferita su UMD senza compromessi o concessioni.

> "*GTA: Liberty City Stories* non è né più né meno che un'esperienza pre-*San Andreas* trasferita su UMD senza compromessi o concessioni"

I bravi cittadini di Liberty City punteggiano la strombazzante attività stradale con un ricco vociare, ricreando perfettamente quella sensazione di vitalità assaporata nelle edizioni per console casalinghe

Il team di Rockstar Leeds ha magistralmente compresso i tre borghi di Liberty City nel portatile Sony. E c'è riuscita con una trascurabile perdita di dettaglio, allungando il campo visivo, aggiungendo nuovi effetti rispetto a *GTAIII* e proponendo il tutto sull'onda di un solido frame rate. I fan della serie conosceranno queste strade a memoria, e vi troveranno tutto ciò che si aspettano, dai Pay 'N' Spray agli Ammu-Nation, ma dal momento che il gioco è ambientato tre anni prima di *GTAIII* non mancheranno varianti all'impianto urbanistico originale nella forma di cantieri edili eretti lì dove sarebbe poi apparso quel dato palazzo, locali con nomi diversi o inedite strutture su cui eseguire nuove manovre acrobatiche. Anche il cast sarà familiare, con personaggi provenienti dalle varie serie, compreso il protagonista: quel Tony Cipriani del clan Leone che in *GTAIII* forniva incarichi ostili alla Triade.

Rockstar promette inoltre la stessa profondità di *GTAIII* per quanto riguarda il numero di missioni, accompagnate dai consueti diversivi come le prove acrobatiche e i rampage nonché ovviamente dalle interminabili ore di intrattenimento extra che il giocatore non mancherà di procacciarsi. I veicoli sfrecciano, rimbalzano e si schiantano con la grazia clownesca di sempre, mentre gli scontri a fuoco sono sottesi da un dignitoso sistema di controllo e puntamento che permette di scorrere fra i bersagli agendo sul D-pad (o sul disco analogico, nel caso si preferisca usare il D-pad per muoversi). Più in generale, *Liberty City Stories* sembra vicino a *Vice City* in termini di caratteristiche e finiture estetiche. E include le moto.

Osservando il gioco attraverso lo sportellino dell'UMD si scopre l'inclusione di stazioni radiofoniche con annessi palinsesti musicali, ma soprattutto la perpetuazione di una caratteristica fondamentale per la serie: la quasi totale assenza di pause forzate. Grazie ad una intelligente distribuzione dei dati sulla superficie del disco (tesa a limitare il più possibile i viaggi della testina) ed un procedimento di streaming 'a tranci' piuttosto che bit per bit, *Liberty City Stories* non solo promette di non fermarsi mai, ma anche di economizzare sul consumo energetico.

Chiaramente, il trasferimento della formula di *GTA* sul portatile Sony non è stato condotto

Sistema **PSP**
Produttore **Rockstar**
Sviluppatore: **Rockstar Leeds**
Versione: **Inghilterra**
Data d'uscita: **Ottobre**

senza prendere in considerazione la natura del sistema e ciò che comporta in termini di tempi e modalità di fruizione. Le missioni sono infatti strutturate in modo tale da richiedere in media due minuti per essere portate a termine (contro i 5 o 7 pretesi dagli incarichi assunti in *GTAIII*), senza però compromettere la monumentale longevità storicamente associata alla serie. Rockstar menziona inoltre l'esistenza di svariati minigiochi pensati per soddisfare esigenze di ludogodimento istantaneo. E chissà che alcuni di questi non prevedano la possibilità di essere affrontati in due o più persone. In merito alla questione multiplayer, gli sviluppatori non fingono di ignorare il WiFi, ma si astengono dal rispondere a domande specifiche. Dopo la sorpresa di *San Andreas* (no, non l'Hot Coffee) è quantomeno difficile escludere a priori l'evenienza.

Anche senza aver letto questa anteprima, è chiaro a chiunque che *Liberty City Stories* rappresenti (magari insieme a *Winning Eleven 9*) la più importante uscita per PSP di quest'anno, se non addirittura dell'intero ciclo vitale della console. È *GTA*, dopo tutto. Ma proprio leggendo questa anteprima ci si rende conto che forse manca qualcosa. Manca la scintilla, quel fattore X che ti fa pensare al nuovo *GTA* come a qualcosa di diverso dai precedenti. Sara sufficiente la sua stessa natura portatile a giustificarne l'esistenza? O c'è forse il rischio che questa edizione, proprio per l'accuratezza con cui è stata incastonata nel piccolo sistema Sony, risulti per la prima volta nella storia del franchise davvero simile alle precedenti? La risposta non si farà attendere ancora per molto.

Come sempre, la radio si accende appena si sale a bordo di un veicolo. Rockstar non ha ancora confermato il soundtrack, ma è certo che attingerà alla discografia degli anni '90. La possibilità tecnica di personalizzare le emittenti radiofoniche puntando l'antenna verso i brani MP3 custoditi sulla Memory Stick esiste, ma per ora Rockstar si limita a considerarla solo come tale

Test Drive Unlimited

I dottori di Eden Games recuperano dal coma *Test Drive* e con una operazione a cuore aperto sperano di dare nuova vita ad una serie storica

Visitando una concessionaria (oltre che il proprio garage) è possibile esaminare in dettaglio le automobili da ogni angolazione, alla *PGR*, oltre che spalancare le portiere per ispezionarne gli interni

Nel 1987 *Test Drive* non era tanto un racing game quanto l'incarnazione digitale di due sogni americani: una strada aperta ed una supercar su cui sfrecciarvi. Da allora il genere delle simulazioni automobilistiche ha compiuto poderosi passi in avanti, lasciando al palo lo storico franchise di Accolade, che è stato declassato agli occhi dei giocatori da iterazioni improponibili come il recente *Eve of Destruction*.

"Eden spera di trasmettere il piacere di viaggiare grazie agli spazi aperti nonché alla possibilità di abbassare i finestrini e alzare il volume dell'autoradio"

Ad eccezione del bagliore dell'accecante sole del Pacifico, le foto in queste pagine sono prive di effetti come quello della foschia mattutina, che 360 dovrebbe gestire in tempo reale senza troppi problemi

Dopo essere passato di mano più volte, saltando da una parte all'altra dell'oceano, lo storico brand è ora finito negli studi di Eden Games, team di sviluppo con un discreto curriculum in ambito corsistico (*V-Rally*). La software house francese sembra intenzionata a riportare la serie ai fasti dell'esordio, differenziandola da tutti i titoli che dominano attualmente il genere. Una conferma di questa intenzione viene dallo scenario hawaiano, con chilometri di acque cristalline a separare le lussureggianti superstrade tropicali di *Unlimited* dai pallidi complessi urbani dei suoi concorrenti. Ma non è solo nel paesaggio che il gioco rinnega la moderna consuetudine: *Unlimited* non comincia in un garage, come sarebbe lecito aspettarsi, ma nella soleggiata residenza del proprio avatar.

Qui la scelta del proprio abbigliamento firmato è importante quanto quella dell'auto, dal momento che il proprio stile sarà in mostra sia dietro al volante che nelle lobby della modalità multiplayer. Piuttosto che impersonali elenchi testuali, le lobby di *Unlimited* hanno infatti l'aspetto di parcheggi pubblici o di club privati creati dagli utenti e disseminati sull'isola: un approccio alla comunità online che vede **Stephane Baudet**, il capo dello studio, ispirarsi tanto a *World of Warcraft* quanto a *Gran Turismo* o *Forza*. "Molti giochi di guida online sono solo giochi offline con una componente online", dichiara. "Noi stiamo facendo il contrario".

Appena il giocatore esce dal proprio box per tuffarsi nel mastodontico mondo di gioco (che ricrea l'intera isola di Oahu con un occhio di riguardo per 'l'esaltazione dell'esperienza' piuttosto che per la fastidiosa accuratezza), si ritrova automaticamente online. *Unlimited* non è un vero MMO, dato che la presenza di tutti gli utenti su un'unica isola affollerebbe eccessivamente le strade, ma un mondo multiplayer ideale, i cui server provvedono a mostrare i 16 giocatori di pari abilità più vicini. Il rapido lampeggio degli abbaglianti all'indirizzo di un'altra vettura innesca immediatamente il duello, mentre la lobby dà accesso a competizioni su più larga scala. Ma è nelle regole che governano queste sfide che trova giustificazione quell'*Unlimited*.

Le corse possono avere luogo su ogni strada dell'isola, siano esse gare di accelerazione di dieci secondi o maratone di quattro ore lungo la costa. Possono assumere la forma di semplici gare di velocità, time attack, inseguimenti e cattura la bandiera, e annoverare o meno la presenza di traffico e polizia (come da tradizione di *Test Drive*, le gazzelle delle forze dell'ordine non sono schegge impazzite pronte a speronare il giocatore, ma vetture impegnate a superarlo per comminargli una multa e terminare così la sua partita). "Ogni giorno inventiamo

Sistema: **Xbox 360**
Produttore: **Atari**
Sviluppatore: **Eden Games**
Origine: **Francia**
Data d'uscita: **Marzo 2006**

I cruscotti dettagliati sono sempre stati una tradizione di *Test Drive*, e *Unlimited* non fa certo eccezione. La visuale può essere ruotata liberamente ed è quindi possibile scambiare occhiate di sfida con il proprio avversario mentre si è sulla linea di partenza

nuove modalità", dice Baudet, "come quella in cui non si possono usare i freni".

A fianco delle numerose opzioni online figurano diverse sfide da portare a termine in solitario, tra cui vere e proprie missioni come il trasporto di rappresentanti del gentil sesso da un centro commerciale all'altro e di autostoppisti all'aeroporto entro un tempo limite. Eden spera anche di riuscire a trasmettere in maniera efficace il semplice piacere di viaggiare, grazie a una linea dell'orizzonte distante chilometri, agli spazi aperti nonché alla possibilità di abbassare i finestrini e alzare il volume dell'autoradio con una semplice carezza sul D-pad. Ma esplorare i dintorni dell'isola può essere alquanto costoso: non perché si debba fare benzina (un'idea prima abbozzata ma poi scartata da Eden perché ritenuta 'troppo noiosa'), ma perché permette di scoprire i concessionari di auto e i rivenditori di pezzi di ricambio disseminati per Oahu.

Vetture e pezzi aftermarket vengono classificati in base alla loro rarità, e annoverano edizioni limitate che appaiono saltuariamente sul mercato per poi andare fuori produzione. È un aspetto la cui meccanica ricorda quella della raccolta di figurine, e in Eden se ne devono essere accorti dato che l'interfaccia utente mostra i vari pezzi di ricambio proprio come figurine da collocare in appositi slot al fine di applicare le relative modifiche all'autovettura. Lo scambio di parti/figurine con gli altri giocatori avviene mediante un sistema d'asta alla eBay, inclusivo dell'obbligo di produrre foto della propria merce digitale in allegato all'annuncio immancabilmente scritto a caratteri cubitali. "*Forza* ha introdotto l'idea dello scambio di parti, ma l'ho trovato un po' scomodo. Questa è la versione next-generation di quel concetto", spiega Baudet. Gli sviluppatori francesi rivelano di aver contattato proprio eBay per affiancarne il nome a quello di *Unlimited*, ma l'idea di gestire lo scambio di vetture virtuali con soldi reali non convince tutto il team.

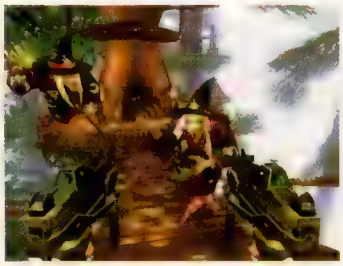
Quanto detto finora non deve comunque distogliere l'attenzione dall'aspetto fondamentale di un prodotto simile, ovvero il modello di guida. A giudicare dalla build offerta in esame (poco più evoluta rispetto a quella portata all'E3), si tratta di un aspetto che richiede, e sta ricevendo, attenzione. Il comportamento delle vetture è poco convincente e non presenta differenze sostanziali fra una supercar e l'altra (ingiudicabile quello delle moto, ancora in alto mare). Il posticipo della data d'uscita, precedentemente prevista in contemporanea col lancio del sistema Microsoft, lascia comunque tempo a Eden per lavorare sulle routine fisiche di *Unlimited* e riportare in auge una serie che l'ultima generazione di giocatori conosce solo superficialmente.

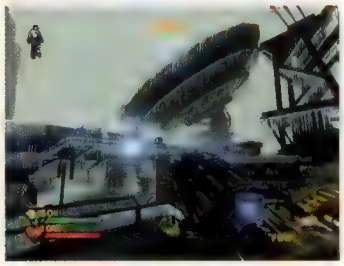
I love my radio

Le stazioni radio di *Unlimited* dovrebbero essere vere emittenti radiofoniche trasmesse in streaming. Grazie a una serie di accordi, le radio trasmetteranno annunci riguardanti il gioco (come eventi speciali e classifiche) sia nel mondo reale che alla comunità di *Unlimited*. Ogni territorio beneficerà ovviamente di stazioni radio che trasmettono nella lingua locale, ma i giocatori potranno anche fare a meno dell'opzione e affidarsi alla propria playlist mediante PC o un qualsiasi media player. È probabile che simili accordi siano in cantiere anche per le emittenti televisive, suggerendo surreali ipotesi di picture-in-picture, con il giocatore che osserva una trasmissione televisiva reale in cui vede se stesso mentre gioca osservando quella stessa trasmissione sul televisore montato nella propria auto digitale...

Serious Sam II

Quando il gioco si fa serio, Serious Sam inizia a giocare





Nella regione di Frostpost, Sam dovrà periodicamente rifugiarsi al chiuso per evitare l'ipotermia. Resta da vedere se questa necessità si tradurrà in fastidiosa incombenza o in agente di frenetiche imboscate

La formula alla base di *Serious Sam* è quanto di più ovvio possa esistere. La sua semplicità è la causa stessa del successo della serie, la cui filosofia può essere ricondotta a un banale programmino in BASIC di due righe: 10. Spacca le ossa a un'orda di nemici infuriati. 20. Goto 10.

Dopo aver difeso la Terra dal folle alieno Mental, Sam è stato trasportato sul pianeta Sirius dove, come da copione, viene incaricato di salvare l'intera galassia recuperando i frammenti di un prezioso medaglione e, manco a dirlo, affrontando decine e decine di nemici al soldo di Mental. Ovviamente l'importanza della storia nel titolo Croteam è pari a zero spaccato: le trame dei vari *Serious Sam* sono sempre state pretesti per scagliare frotte di nemici verso il giocatore. In *Serious Sam* si distrugge e basta. Eppure i primi dettagli rilasciati sul gioco fanno temere un possibile avvicinamento di *Serious Sam II* ai propri colleghi di genere. I nemici, per cominciare, arrivano a bordo di navette anziché essere teletrasportati in ogni angolo della mappa di gioco, e ognuna delle sette regioni teatro delle carneficine (per un totale di 50 livelli) annovera una razza indigena di NPC che dev'essere salvata oppure aiutata per ottenere ricompense di vario tipo. Qualsiasi perplessità sulla presenza di un elemento strategico

"L'importanza della storia è pari a zero. Le trame dei vari *Serious Sam* sono sempre state pretesti per scagliare frotte di nemici verso il giocatore"

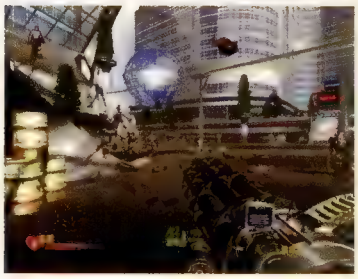
in *Serious Sam II* svanisce però di fronte a una demo dei primi livelli del gioco, dove ondate di alieni belligeranti fugano qualsiasi dubbio sull'eventualità di doversi preoccupare dell'interazione con altri personaggi e di subire eventi pre-impostati.

Ad una prima occhiata, le ambientazioni di *Serious Sam II* non sembrano troppo diverse da quelle visitate nei suoi predecessori, ma ancora una volta una simile preoccupazione si dissolve come neve al sole di fronte alla freschezza e all'originalità dei livelli situati nella giungla, nelle paludi, nel canyon e nella regione a tema orientale. Uno di questi è ambientato in un cortile, e vede un Sam ridotto a proporzioni lillipuziane uscire da una bottiglia di vetro e farsi strada fra steli d'erba grandi come lampioni; in un altro livello, il giocatore è impegnato in una letale corsa contro il cronometro, precipitandosi da un checkpoint al successivo allo scopo di evitare che gli esploda la testa. La varietà scenografica non manca, come l'arido pianeta natale dei Kleer Skeleton o Siriusopolis, una metropoli futuristica punteggiata da grattacieli scintillanti e attraversata da monorotaie soprelevate.

Fra nemici vecchi, nuovi e reinventati, l'aggressiva fauna di *Serious Sam II* annovera 45 razze, e il team di sviluppo conta di arrivare a mostrarne fino a 50 esemplari contemporaneamente su schermo. I terrificanti kamikaze decapitati del precedente episodio ritornano, ma con una bomba gigante al posto della testa, collegata al torso da una molla. Clown obesi si destreggiano su monocicli portando in ogni mano una torta con candele di dinamite, mentre quarterback zombificati scagliano palle da football esplosive. Certi nemici volanti imbracciano moschetti mentre un demone a forma di carro armato vomita morte e distruzione dai lanciarazzi che monta al posto dei pugni (una sorta di incrocio fra un Cyberdemon di *Doom* e il Mutoid di *Smash TV*). Esiste anche una variante del Werebull (il toro che caricava il giocatore quando questi gli sparava alla fronte, costringendolo a rapide manovre evasive) nella forma di un rinoceronte caricato a molla con tanto di chiave gigante sul dorso. I boss di fine livello promettono di avere dimensioni così imponenti da ridicolizzare il colosso che appariva nelle grandi piramidi dell'episodio originale.

Composto da 15 armi, anche l'arsenale riserva qualche sorpresa. La nuova versione della Serious Bomb spara palle più grandi, mentre l'esilarante Klodovik Bird, una creatura simil-pappagallo, si precipita sui bersagli seminando bombe a tappeto. Il giocatore avrà a disposizione dieci veicoli upgradati in maniera più significativa rispetto a quanto visto nel

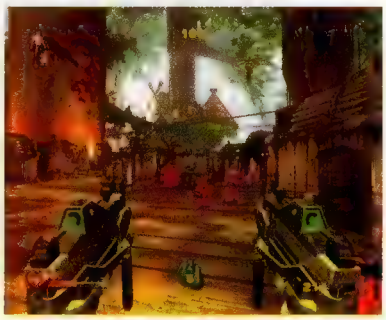
Sistema: **PC, Xbox**
Produttore: **2K Games**
Sviluppatore: **Croteam**
Origine: **Croazia**
Data d'uscita: **Ottobre**



Il motore fisico si esprime nella nuova possibilità di afferrare e spostare certi oggetti per creare barriere di protezione o piattaforme per accedere a zone normalmente irraggiungibili. Raccogliendo la Serious Strength, Sam potrà anche scagliare elementi scenografici, tronchi e persino i corpi dei nemici a distanze ridicole

Next Encounter per PS2 e GC sviluppato da Climax: aggressivi parenti degli sgusci di 'Guerre Stellari', hovercraft, speeder a tre ruote, la classica tavola da surf di Sam e persino gigantesche palle rivestite di spuntoni, ideali per farsi largo in situazioni particolarmente affollate. E non è tutto: Sam potrà cavalcare animali di vario tipo, anche se i dettagli in merito non sono stati ancora diffusi.

Da quanto detto finora, sembrerebbe il classico seguito elevato a potenza, ma questo è il bello della semplicità di *Serious Sam II*: modificarlo troppo significa rovinarlo. Motore grafico, dimensioni e fronzoli a parte, il fulcro del gioco sembra destinato a non subire variazioni sostanziali. Il che è un bene. L'importante è che il gioco rimanga quel coacervo di immediatezza ed azione esplosiva che i fan hanno saputo apprezzare in passato. Per spremersi le meningi c'è sempre tempo...



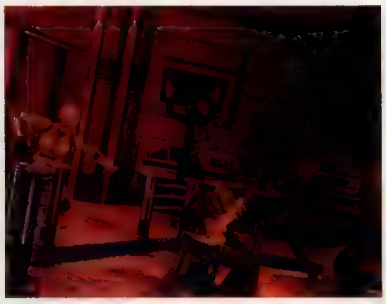
Come nei precedenti titoli della serie, le armi non prevedono pause di ricarica. Fra queste figura anche un fucile automatico in grado di esplodere una raffica continua di colpi. E se non dovesse bastare, le granate sono a disposizione come permanente opzione di fuoco secondaria

Sam I am

Gli sviluppatori intendono lanciare la versione Xbox in contemporanea con quella PC (ma senza l'editor di mappe) entro i primi di ottobre, ma resta da vedere in che modo il nuovo Serious Engine 2 se la caverà su una console della generazione attuale, soprattutto considerando il tearing che affliggeva l'edizione Xbox del pack *Serious Sam/Second Encounter*. Ma in Croteam sono estremamente fiduciosi, al punto da promettere una modalità cooperativa su Live per 'almeno' quattro giocatori: un'opzione che non mancherà di esaltare tutti quei fan degli FPS che lamentano la mancanza di una simile modalità nella gran parte degli sparatutto per Xbox.

The Movies

Un simulatore gestionale di Hollywood o il machinima definitivo? L'ultima produzione Lionhead ambisce ad essere entrambi



Le 8.000 scene disponibili permettono di spaziare fra generi diversi come la fantascienza (sopra), il western o l'horror. È anche possibile scegliere il soundtrack da un'ampia gamma di colonne musicali

Atre anni dall'annuncio, l'ultima, epica creazione di Peter Molyneux è finalmente prossima al completamento. A differenza di *Black & White*, sembra che con l'avvicinarsi della deadline le ambizioni di *The Movies* siano aumentate piuttosto che diminuite. In principio il piano era di permettere ai giocatori di creare trailer cinematografici. Adesso possono dirigere intere produzioni. E mentre *Black & White* era un'esperienza complessa per giocatori esperti, *The Movies* rappresenta il tentativo di Molyneux di catturare il mass market. È, in sostanza, il suo *The Sims*.

Più specificatamente, *The Movies* è una simulazione dell'industria cinematografica hollywoodiana: il giocatore interpreta inizialmente il proprietario di uno sconosciuto studio degli anni '20 e da lì ripercorre la storia del cinema, assumendo attori e sceneggiatori di talento, ricercando nuove tecnologie come film a colori e computer grafica e, cosa più importante di tutte, realizzando pellicole redditizie. Al di là della cortina del glamour esiste un elemento di micromanagement: il giocatore è chiamato a ingrandire e tenere in perfetta efficienza i propri studi, a costruire uffici, roulotte per gli attori, bagni, strade e giardini, il tutto mantenuto in buone condizioni da una squadra di inservienti e operai. Ogni operazione richiede tempo e denaro: il classico contrappeso di una simulazione strategica.

> "Un'attrice trascura il suo aspetto? È sufficiente trascinarla dal chiosco degli hamburger al reparto di chirurgia estetica per un po' di taglio e cucito"

Ogni set offre un certo numero di ambientazioni eventualmente riutilizzabili in film diversi, ma l'abuso non passerà inosservato agli occhi del pubblico, con ovvie conseguenze sull'indice di gradimento

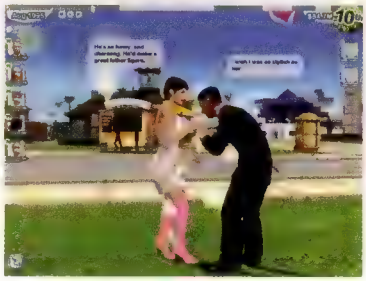
Ciò che gli utenti non troveranno rispetto ad altri titoli simili è la solita cascata di menu e sottomenu. Lo studio cinematografico funge infatti da enorme interfaccia grafica, con ogni palazzo che rappresenta un diverso aspetto del gameplay, dalla stanza dei provini all'ufficio sceneggiatori. Prendendo ispirazione da *Black & White*, il giocatore controlla l'azione mediante un'icona a forma di mano che afferra e rilascia oggetti nell'area necessaria. Serve una sceneggiatura? Basta afferrare un autore, trascinarlo sull'ufficio sceneggiatori e rilasciarlo al suo interno. Un'attrice trascura il suo aspetto? È sufficiente trascinarla dal chiosco degli hamburger alla palestra o, nel peggiore dei casi, al reparto di chirurgia estetica per un po' di taglio e cucito. È un'interfaccia al tempo stesso semplice e affascinate, disegnata per coinvolgere il giocatore nell'azione manageriale, e che incarna perfettamente la filosofia alla base di tutte le produzioni Lionhead dell'ultimo periodo.

I film rappresentano ovviamente il cuore della simulazione, e sta al giocatore decidere quanto controllo esercitare sulla produzione di una pellicola. Se uno sceneggiatore viene incaricato di realizzare un certo genere di film e piazzato di fronte alla macchina da scrivere, produrrà automaticamente un copione. Chiedendogli di realizzare un blockbuster a cinque stelle, sfornerà un film epico con un cast di migliaia di attori; suggerendogli di optare per una produzione minore, il risultato sarà un film economico con un solo set e due attori. A prescindere dalla scelta effettuata, il gioco contiene oltre 8.000 scene già pronte: inseguimenti, conversazioni telefoniche, combattimenti, scene d'amore, ecc. L'IA del gioco selezionerà quelle più adatte e ci infilerà gli attori prescelti. E il film è pronto.

I giocatori con maggiori ambizioni creative possono avvantaggiarsi della modalità Advanced Movie Maker, nella quale è possibile modificare un film già completato. Le varie scene sono rappresentate mediante un elenco di fotogrammi da cliccare per vedere la sequenza desiderata. A quel punto una fila di icone permette di selezionare costumi alternativi, nuove acconciature, scenari e persino effetti meteorologi diversi (a patto che il proprio studio disponga della tecnologia necessaria: le macchine per generare la pioggia sono arrivate negli anni '30, mentre il ghiaccio secco s'è reso disponibile solo vent'anni dopo), consentendo di personalizzare il prodotto. Sono disponibili oltre 40 set cinematografici, ognuno offerente dozzine di location diverse, e a detta del costume designer di Lionhead esisterebbero abbastanza costumi, pettinature e accessori da permettere di creare dieci milioni di combinazioni.

Sistema: **PC, PS2, Xbox, GC**
Produttore: **Activision**
Sviluppatore: **Lionhead**
Origine: **Inghilterra**
Data d'uscita: **Novembre**

Lionhead ha sviluppato un'innovativa tecnica di morphing che permette di creare centinaia di modelli 3D partendo da una serie di archetipi. I propri attori invecchieranno visibilmente durante il gioco



Le proprie stelle sono elencate sul lato sinistro dello schermo come icone. Basta cliccare su queste per localizzarle, mentre i loro pensieri offrono indicazioni sul loro stato d'animo

Ciò che il sistema non permette di fare è controllare l'esatto posizionamento delle telecamere o modificare la coreografia dell'azione. Il giocatore può comunque apportare lievi alterazioni agendo su una serie di slider: questi permettono, ad esempio, di zoomare dentro e fuori la scena, o di modificare il coefficiente di emotività dell'interpretazione, da triste a felice, da una serie di sberle a un brutale pestaggio. Sebbene il casual gamer sia al centro dei pensieri di Lionhead, gli utenti più ambiziosi possono avvalersi di alcune affascinanti tecnologie. È possibile aggiungere sottotitoli ad ogni scena o collegare un microfono e doppiare i dialoghi: la routine di lip-synching messa a punto da Lionhead assicura una perfetta sincronia fra voce e movimenti labiali degli attori. Esiste anche un'opzione Star Maker che permette ai giocatori di inserire i propri ritratti e di applicarli sui personaggi del gioco.

Più in generale, *The Movies* presenta una visione populista del sistema hollywoodiano. Il giocatore non è chiamato ad occuparsi degli aspetti più oscuri di questo lavoro ("Non ho ancora capito cosa sia un 'dolly grip'", dichiara sorridendo il capo dello studio **Mark Webber** mentre mostra il gioco), ma a mettere le mani su una simulazione dello showbiz vista attraverso gli occhi delle riviste scandalistiche o di canali come E! Entertainment. Eppure, nonostante il tema toccato, il titolo che più gli si avvicina potrebbe essere *Scudetto*: invece dei giocatori c'è un roster di attori, che devono essere addestrati ed accuditi perché possano dare il meglio di sé (e spesso i migliori nel loro campo sono anche quelli più lunatici e che generano più problemi). I film sono l'equivalente delle partite di *Scudetto*: manifestazioni pubbliche di tattiche e lavoro dietro le quinte. L'appassionante ciclo di preparazione, azione e ricompensa sembra del tutto identico. E anche *The Movies* sembra mirare a creare una comunità attiva come quella dietro al titolo Eidos. I giocatori potranno infatti salvare i propri film come file WMV e uploadarli su un sito dedicato e Lionhead li ordinerà a seconda del successo di pubblico: un simulacro dell'industria vera.

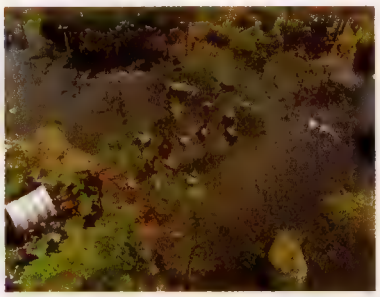
The Movies è un gioco decisamente particolare. Da un lato rimanda ai titoli della serie *Theme* di Bullfrog: simulazioni sociali abitate da personaggi cartoon. Dall'altro è un gioco terribilmente moderno: ambizioso, ricco di tecnologie proprietarie e con un occhio rivolto all'online. Potrà questa ricetta ottenere un successo di massa? "Nessuno sa tutto" scrisse William Goldman nel suo 'Adventures In The Screen Trade'. **Videogiochi** concorda con riserva, specialmente quando c'è di mezzo Lionhead.

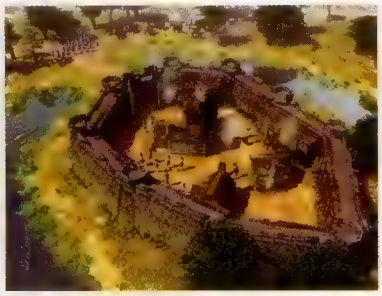
Capacità critiche

Quando un film viene lanciato, il gioco genera pagine di recensioni su riviste fittizie, ciascuna offerente indizi su cosa il giocatore abbia sbagliato o centrato in pieno. A quanto sembra, sono numerosi i fattori che possono decretare il successo di una pellicola: il rapporto fra i vari protagonisti, le loro performance, la qualità dei set cinematografici, ecc. Inoltre, con il trascorrere degli anni, il gioco tiene informati circa eventi reali in modo che sia possibile lanciare i film appropriati al momento giusto, ad esempio una pellicola di fantascienza dopo la passeggiata sulla Luna di Neil Armstrong o una con attori vestiti di fiori e perline in epoca hippie.

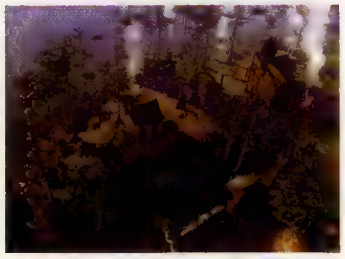
Age of Empires III

Ritorna, dopo sei anni, una delle serie regine del settore degli strategici in tempo reale. Riuscirà Ensemble Studios a riconquistare lo scettro?





Prevedendo una lunga vita commerciale per il proprio titolo, Ensemble si è impegnata nell'allestire una componente grafica di altissimo livello, capace di sprigionare tutto il suo potenziale solo su schede grafiche di ultima (e prossima) generazione. Ciononostante il team assicura che il gioco sarà perfettamente fruibile anche su PC dalle configurazioni più modeste



All'inizio della campagna, il giocatore può scegliere di quale nazione europea tenere le redini, optando (tra le altre) fra Paesi Bassi, Spagna o Inghilterra. Manca l'Italia, ma non è colpa di Ensemble se nel '500 la penisola era terreno di conquista per le altre potenze continentali...

La scoperta dell'America fu un evento capace di sconvolgere gli equilibri politici di tutta Europa. In breve tempo si scatenò una corsa spietata alla conquista e allo sfruttamento delle risorse che giacevano inutilizzate al di là dell'Oceano. Su questo immenso scacchiere si mossero con caparbietà le più grandi potenze europee, più che mai interessate ad espandere i confini delle proprie rotte commerciali. Uno scenario, insomma, ideale per ospitare uno strategico in tempo reale come *Age of Empires III*, che fonda i pilastri del proprio gameplay sull'accumulo di ricchezze e sull'uso della forza per difenderle e conquistarne di nuove.

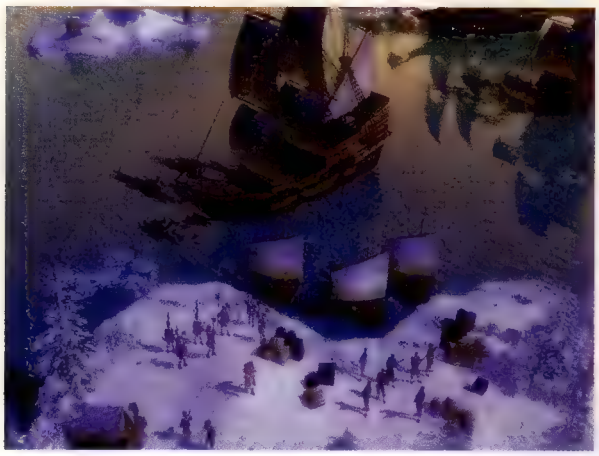
Come da tradizione per la serie, lo sviluppo del gioco è stato guidato dalla volontà di proporre un'esperienza manageriale il più possibile 'conforme' al periodo storico che ne fa da cornice. Questa accuratezza non si limita alla meticolosa rappresentazione di elementi estetici come divise e armamenti, ma arriva a riflettersi sulla struttura stessa del gameplay. Il giocatore, infatti, intraprende la propria scalata al dominio coloniale da un'ipotetica città europea, che per tutta la durata della modalità principale (che coprirà un lasso temporale di circa tre secoli a partire dalla scoperta dell'America) fungerà da centro operativo delle sue operazioni. Da qui partiranno le prime spedizioni di coloni oltreoceano, e qui giungeranno i benefici ottenuti nel Nuovo Mondo. Benefici che si concretizzano nei punti esperienza con cui i coloni sono premiati in seguito ad azioni di rilievo, per esempio vittorie sulle potenze concorrenti o la conquista di nuovi territori. Impiegando il bacino di punti accumulati è possibile ottenere dalla città madre supporto alla propria opera di colonizzazione sotto forma di nuove unità o di tecnologie più moderne.

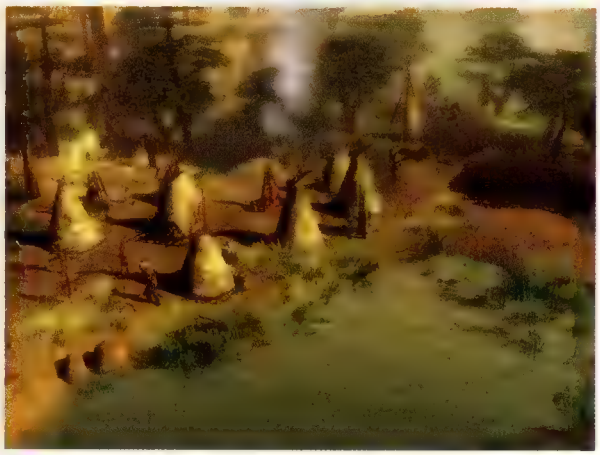
Se la città rappresenta il cervello del proprio Impero, le colonie ne sono il braccio operativo. I coloni hanno il compito di raccogliere risorse (che verranno automaticamente immagazzinate senza bisogno di essere fisicamente trasportate verso i luoghi di produzione) e di organizzarsi militarmente per la difesa dei territori acquisiti, da cui partire per esplorare e impossessarsi di nuove aree. Ed è qui che entra in scena la figura dell'eroe-scout, il cui compito è quello di avventurarsi in territori sconosciuti, cercando al contempo di racimolare nuovi tesori, e facendo attenzione a non incappare in belve feroci o cadere vittima di imboscate da parte dei banditi. Nonostante la sua sostanziale immortalità (in caso di dipartita la sua energia verrà automaticamente ripristinata dopo un certo lasso di tempo), l'esploratore può comunque essere catturato dai nemici, evenienza che costringe il giocatore al pagamento di un riscatto o ad intraprendere una rischiosa missione di soccorso.

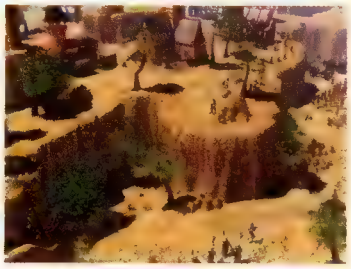
La componente bellica, da parte sua, riveste nell'economia di gioco un ruolo tanto importante quanto quella gestionale-esplorativa. Ensemble dichiara con orgoglio di aver investito moltissime energie nella messa a punto di un'IA il più possibile intraprendente, imprevedibile eppure corretta. Le altre nazioni in lotta, infatti, devono fronteggiare gli stessi problemi del giocatore, e la loro forza militare è proporzionale alle risorse che hanno a disposizione. Inoltre, ogni schieramento segue una differente condotta bellica, ispirata alle reali attitudini

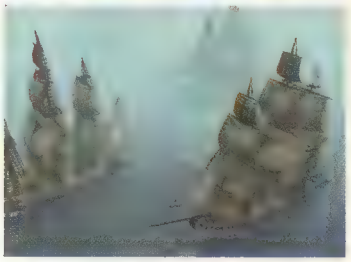
"L'attenzione al dettaglio è così maniacale che anche operazioni come l'abbattimento di un albero sono sottese da una fisica credibile"

Sistema: **PC**
Produttore: **Microsoft Games Studios**
Sviluppatore: **Ensemble Studios**
Origine: **Stati Uniti**
Data d'uscita: **Novembre**





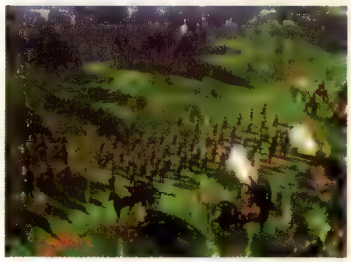




delle controparti storiche. L'esercito francese del periodo napoleonico, ad esempio, sarà più propenso ad attacchi spregiudicati, senza tuttavia eccedervi al punto da divenire prevedibile. A garantire appeal alle battaglie contribuisce la larghissima scala delle stesse. Ensemble è intenzionata ad allestire scontri che coinvolgano centinaia di unità su schermo contemporaneamente, la cui gestione sarà agevolata dalla loro capacità di mettersi automaticamente in formazione. Un ulteriore aiuto in battaglia proviene dalle civiltà locali, come i nativi americani o gli aztechi. Allestendo un punto di scambio in prossimità dei loro territori, non solo è possibile intrecciare rapporti di tipo commerciale, ma anche stringere alleanze, assicurandosi il loro appoggio militare.

Considerando l'ambientazione storico-geografica di *Age of Empires III*, non vi è dubbio che i sentimenti di stupore e curiosità sollevati dall'indagine del Nuovo Mondo siano elementi chiave dell'esperienza di gioco. Da questo punto di vista, un enorme incentivo all'immedesimazione proviene dalla sontuosa rappresentazione del continente americano allestita dagli sviluppatori. Una cascata di poligoni dà vita a praterie sterminate e a intricate foreste vergini. Si tratta di scenari vivi e pulsanti, resi ancora più credibili dall'uso di algoritmi volti a simulare con grande accuratezza le forze fisiche del mondo reale. Se sottoposti a cannoneggiamenti, gli edifici si sgretolano progressivamente fino al definitivo crollo, mentre le unità nemiche vengono spazzate via con crudo realismo. L'attenzione al dettaglio è così maniacale che anche operazioni di recupero risorse come l'abbattimento di un albero sono sottese da una fisica credibile.

Sebbene sia nell'articolata campagna in singolo che *Age of Empires III* promette di sviluppare tutto il suo potenziale, Ensemble non ha lesinato attenzioni anche alla componente multiplayer. Forti dell'esperienza accumulata con *Age of Mythologies*, gli sviluppatori texani stanno lavorando alacremente alla nuova versione di Ensemble Studios Online, l'infrastruttura che garantirà modalità di gioco in rete sia server-based che tramite match-making. L'interfaccia grafica del nuovo ESO, tuttavia, verrà ridisegnata e arricchita con ulteriori funzionalità, così da venire incontro ai giocatori più smaliziati ed esigenti. E a giudicare dalla mole, complessità e ricchezza dell'offerta di *Age of Empires III*, sembra proprio che gli hardcore gamer del genere RTS avranno davvero pane durissimo per i loro denti, il prossimo autunno.

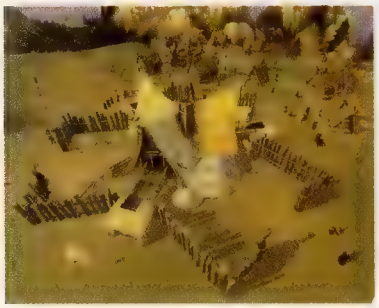


Il passaggio da un'epoca storica alla successiva è innescato dall'accumulo di punti esperienza. Il progresso porta con sé le relative innovazioni tecniche, quali cannoni o armi da fuoco più evolute

Black & White 2

Sistema: **PC**
Produttore: **Electronic Arts**
Sviluppatore: **Lionhead**
Origine: **Inghilterra**
Data d'uscita: **Inverno 2005**

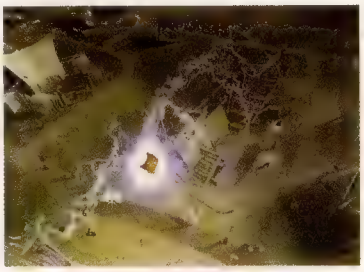
"I know what to believe / It ain't right just because it's in black and white" ('Black & White' - Deep Purple)



Malgrado il titolo, l'esperienza proposta da *Black & White* poteva dirsi tutt'altro che ben definita, dal momento che la gran quantità di idee messe sul piatto da Lionhead tendeva a rendere il gioco disordinato e disorientante. Con il seguito, il team britannico spera di rimediare.

Nel ruolo di divinità, il giocatore deve assicurarsi che la tribù prescelta (di greci, di romani, di vichinghi o quant'altro) conquisti il dominio delle dieci terre del gioco. Prevedibilmente, esistono due vie perseguibili: quella della pace (costruendo una città tanto splendente da attirare le altre tribù) e quella della guerra. Mentre **Ron Millar**, veterano di Blizzard, è al lavoro su quest'ultima opzione, **Peter Molyneux** ci tiene a sottolineare l'incredibile piacere di amministrare città rigogliose per tutti quegli utenti che scegliessero la via del bene: "Voglio che le città siano assolutamente fantastiche", dichiara, "con pub, negozi, terme, anfiteatri, ospizi, ecc. Se si lascia andare il gioco, la gente (se non è impegnata ad ubriacarsi in qualche taverna) inizierà a personalizzare il proprio ambiente, sistemando vasi di fiori alle finestre e decorando le strade". Il nome di questi cittadini, rivela Molyneux, non verrà inserito in maniera convenzionale, bensì ricavato dai contatti del proprio client di posta elettronica o personal organizer.

Coloro che sceglieranno l'antitetica via dell'RTS scopriranno che le sue meccaniche si sono evolute in un flessibile e completo strumento di coordinazione della guerra. Il terreno gioca ovviamente un ruolo importante:

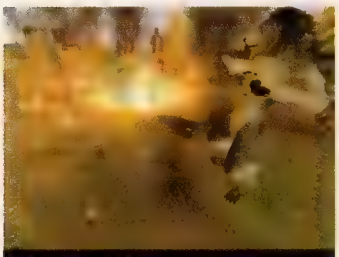


Le differenti conformazioni urbanistiche si ripercuotono sulle vite degli abitanti: densi agglomerati favoriscono il diffondersi di malattie e malcontento fra la popolazione

esistono punti dal chiaro valore strategico come colline e foreste, assieme ad aree dove si è invece più vulnerabili. Le unità da combattimento spaziano da soldati e arcieri a catapulte ed artiglieria varia, e tutte possono evolvere col passare del tempo: frecce rudimentali, per esempio, diventano più temibili frecce incendiarie. Per quanto riguarda le magie, divise ancora una volta in epiche e di 'uso quotidiano', la demo mostrata da Lionhead ha permesso di assistere alle prime, e sì, la ferocia del vulcano, con la sua lava che invade le strade investendone gli abitanti, è sconvolgente almeno quanto la fumante desolazione che il magma si lascia alle spalle.

A reggere il tutto provvede la semplice e intuitiva interfaccia di *Black & White*. Secondo Miller, il genere degli RTS è diventato troppo esoterico: "Un sacco di giochi", dichiara, "presentano sempre più unità e una migliore grafica, ma questo non aggiunge nulla al gameplay. La direzione da seguire in termini di profondità di gioco è quella della simulazione e di una fisica credibile, non di un sistema di controllo complesso". Non a caso Lionhead ha gestito la maggiore versatilità del motore di gioco semplicemente estendendo le funzionalità logiche della mano eterea controllata dal giocatore. Per far sì che le unità scalino un muro, per esempio, basta prendere la bandiera che identifica il plotone e piantarvela in cima; analogamente, per radunare più unità è sufficiente unire le loro bandiere. Lionhead sostiene che in questo modo sia possibile aggregare 500 uomini in un solo plotone. "È una soluzione che permette al giocatore di sviluppare strategie che non si sarebbe mai sognato prima", conclude Millar.

Sebbene il fatto che i due carismatici designer siano al lavoro su due distinti sistemi di gioco possa far temere una maggiore confusione di quanto visto nel prequel, la demo mostrata da Molyneux e Miller già rivela come da questa dicotomia emerga piuttosto un'esperienza risoluta e divertente. I due sembrano consapevoli che l'ultima cosa che il seguito di *B&W* possa permettersi sia il grigio.



Zoo digitale

Probabilmente in risposta alla natura sbadata e alle priorità del primo episodio, il numero delle creature di *Black & White 2* è stato ridotto, così come il loro potere all'interno del gioco: sono disponibili solo quattro specie (mucca, lupo, leone e scimmia) e la loro evoluzione è maggiormente legata allo scopo per cui sono state generate. Le creature agli ordini di un guerrafondaio, infatti, svilupperanno l'abilità di irrompere nelle città nemiche, schiacciando le unità più piccole sia con i piedi che con i massi sradicati dalle mura della città. Quelle più pacifiche, invece, porteranno aiuto e carità alle masse adoranti.

Lionhead vuole acuire il feedback ambientale in relazione al proprio status di divinità. La mano di un giocatore benevolo sarà adornata da fiori colorati, mentre quella di uno maligno si scurirà e degraderà. Le creature giganti sono influenzate in maniera analoga

The Matrix: Path of Neo

Sistema: **PC, PS2, Xbox**
Produttore: **Atari**
Sviluppatore: **Shiny Entertainment**
Origine: **Stati Uniti**
Data d'uscita: **Novembre**

Shiny Entertainment sembra aver imparato dai propri errori e si prepara a rilasciare quello che potrebbe essere il *vero* tie-in di 'Matrix'

A distanza di oltre due anni, il polverone sollevato dalla trilogia di 'Matrix' è ormai un ricordo lontano, reso ancora meno definito dal penoso livello qualitativo dell'ultimo capitolo della serie. Allo stesso modo, *Enter the Matrix* non ha certo contribuito a lasciare nei giocatori/spettatori un buon ricordo dell'opera di Andy e Larry Wachowski. Con *Path of Neo*, l'impressione è che Shiny Entertainment voglia cancellare ogni traccia lasciata dal suo sfortunato esordio nei tie-in cinematografici. Grazie alla distanza che separa il nuovo progetto dall'ultima battaglia dell'Eletto, c'è ragione di credere che il team abbia potuto condurre lo sviluppo con maggiore tranquillità, e che pertanto *Path of Neo* possa offrire l'esperienza che i fan della matrice aspettavano già nel 2003.

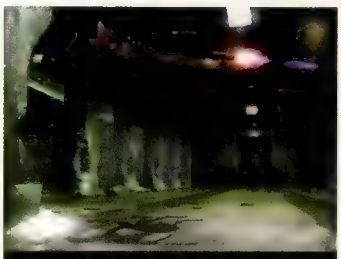
A giudicare da quanto visto finora, è impossibile non concedere a Perry e soci almeno il beneficio del dubbio: *Path of Neo* incorpora tutte le sequenze d'azione della trilogia, generalmente in terza persona, ma con brevi interludi on-rail. Quasi tutto il cast originale è stato richiamato per fornire nuovamente voci e aspetto agli attori digitali, la cui modellazione convince malgrado qualche momentanea sbavatura. Inevitabilmente, i fratelli Wachowski stanno contribuendo all'opera di rivisitazione, ma stavolta in maniera più produttiva grazie alla stesura di un nuovo finale (gioite) e nuovi 'programmi' di addestramento. Questi livelli preliminari saccheggiano i classici del cinema orientale in termini di riferimenti, ambientazioni e decorazioni, avvolgendo Neo mentre apprende l'arte del gunkata.

La scena in CG più spettacolare del secondo episodio (nota come la 'burly brawl') rappresenta una sfida tecnologica notevole per Shiny, ma fornisce anche l'opportunità di dare grande spettacolo

Il codice preliminare invita ad applaudire lo sforzo di Shiny nel catturare l'estetica dell'arte in questione. Come in *Devil May Cry*, gli attacchi di *Path of Neo* sono incentrati tanto sulla tecnica quanto sulla capacità di orchestrarli, con il giocatore impegnato a dirigere una sinfonia di mosse spettacolari per la gioia personale e di coloro che stanno a guardare. L'approccio adottato da Shiny miscela con successo combattimenti ravvicinati, sparatorie e azioni da stuntman, aggiungendo ad un'ampia gamma di mosse tradizionali alcune abilità speciali (bullet time, corse sui muri, proiezioni), la capacità di librarsi in aria, di disarmare i nemici e di eseguire combo sensibili al contesto. Sebbene l'affermazione di Atari circa la presenza di 10.000 attacchi diversi lasci quanto meno dubbiosi, la riproduzione digitale di scene epiche come le popolose battaglie contro eserciti di agenti Smith dimostra comunque un amore per i grandi numeri.

Solo il gioco completo potrà dare una risposta alle domande più importanti. Il sistema di combattimento saprà bilanciare tecnica e cieco pestaggio? Si evolverà nel corso del gioco o scadrà nella ripetizione? Per ora, ciò che conforta è l'evidenza che *Path of Neo* non chiede 'cos'è Matrix?' ma afferma 'questo è Matrix', con l'intenzione di dimostrare che esiste ancora una ragione per entrarci.

La staticità delle foto non rende giustizia al gioco. È infatti nella sua accurata riproduzione delle coreografie e dell'atmosfera della serie cinematografica che germogliano stupore e ammirazione



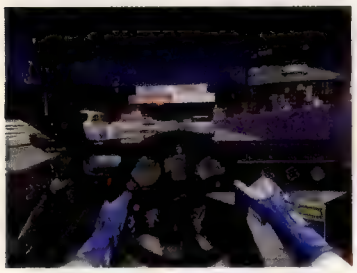
DMC Reloaded

La scena più convincente del codice preview è senza dubbio quella che ripropone la sparatoria nella hall del primo 'Matrix'. Sebbene dispiaccia che il brano 'Spybreak!' dei Propellerheads non sia destinato ad incorniciarla, la qualità della sequenza merita certamente un plauso. Al fianco di una Trinity controllata dalla CPU, Neo stermina le truppe della Metacortech con una gamma di mosse che, almeno in questa dose, non sembra conoscere ripetizione. Il Keanu Reeves digitale si produce in capriole e si tuffa da una colonna all'altra sotto una pioggia di detriti, sottraendo le armi ai nemici prima di confonderli e neutralizzarli con ogni sorta di attacco (im)possibile. Se tutto il gioco riuscirà a conservare una simile freschezza, Videogiochi potrebbe anche perdonare a Perry e compagni lo scempio di *Enter the Matrix*.

GT Legends

Sistema: **PC**
Produttore: **10tacle**
Sviluppatore: **SimBin**
Origine: **Svezia**
Data d'uscita: **Inverno 2005**

Le vetture che hanno fatto la storia dell'automobilismo negli anni '60 e '70 non mostrano alcun acciacco nel nuovo titolo di SimBin



Accogliendo una delle più pressanti richieste dei fan di *GTR*, SimBin ha incluso in *GT Legends* animazioni di mani e piedi del pilota mentre opera su volante, pedaliera e cambio

In un ambiente stantio come quello dai racing game, l'arrivo di *GTR* lo scorso anno ha provocato un salutare scossone, accolto con gaudio da tutti i giocatori in cerca di modelli di guida sempre più simulativi. SimBin si riaffaccia ora sulla scena imboccando la strada già percorsa da Papyrus col quasi omonimo (e mai dimenticato) *Grand Prix Legends*, scegliendo cioè di incentrare il proprio progetto su vetture degli anni '60 e '70 che hanno lasciato il segno nella storia dell'automobile.

Sebbene, come già accaduto per *GTR*, sia ancora tutta da verificare la bontà della realizzazione tecnica e del comparto grafico (una delle gare mostrate dai programmatori svedesi, ambientata in notturna, soffre di imbarazzanti cali di frame rate), ci sono pochi dubbi sulla dedizione di SimBin all'autenticità della simulazione. Grazie al supporto del campionato FIA Historic Racing, il gioco presenterà 28 modelli di vetture (da classici americani come Corvette e Cobra a supercar europee quali Porsche 911 RSR e Ferrari 275 GTB) con 90 differenti iterazioni realizzate con cura maniacale. Anzi, da neurodeliri, se è vero che il fumo rilasciato dagli scarichi si muove in base a routine fisiche opportunamente realizzate e che lo chassis di ogni macchina, e quindi la relativa visuale dall'interno, è sottoposto a differenti vibrazioni a seconda di quanto viene affondato il pedale dell'acceleratore. Gli sviluppatori sono anche particolarmente orgogliosi del suono dei motori (e chi non lo è, oggigiorno?), 'catturato' da ogni singola macchina in condizioni di gara, com'è ormai consuetudine. Notevole l'attenzione riposta nella riproduzione degli interni, con specchietti retrovisori e indicatori che gradualmente si impolverano nel corso della gara, in netto contrasto con la lucentezza irreale di *GTR*.

Solo il tempo, e una prova della versione finale, potranno invece dire se la modalità carriera, con conseguente 'scalata' ai veicoli del gioco (partendo dall'immancabile Mini fino ad arrivare alle poderose Mustang), sarà adeguatamente bilanciata lungo tutti i cinque livelli di difficoltà: in SimBin assicurano comunque che qualsiasi veicolo acquistato, anche quelli delle classi inferiori, possa rimanere competitivo lungo tutto l'arco del gioco. E chi dovesse incontrare troppi ostacoli al volante potrà sempre fare affidamento sui classici aiuti alla guida, fra cui figura un sistema per agevolare le cambiate senza ricorrere alla frizione. Generalmente, la curva di apprendimento appare più amichevole rispetto a quella di *GTR*, con la dinamica della messa a punto sostanzialmente rimpiazzata dall'acquisizione di nuovi modelli e dall'apprendimento del loro comportamento su asfalto.

Ed è proprio nelle quattroruote create dai designer svedesi (e negli 11 tracciati ufficiali) che risiede gran parte dell'appeal di *Legends*: qualsiasi giocatore, per quanto a digiuno di nozioni ingegneristiche, troverà esilarante il comportamento di ogni singolo veicolo rispetto a quello dell'automobile che guida quotidianamente e sperimenterà con gaudio stili di guida diversi e inusuali. Forse i fanatici più accaniti delle simulazioni avrebbero auspicato un seguito vero e proprio di *GTR* anziché una divagazione nella storia dell'automobilismo, ma se SimBin riuscirà a realizzare un pacchetto valido, sarà impossibile non complimentarsi ancora una volta col team scandinavo.

E luce fu

Oltre a vantare un nuovo motore grafico basato su DirectX 9, *GT Legends* presenta quel sistema di illuminazione basato sulle 24 ore del giorno che i fan di *GTR* avevano chiesto a gran voce. Texture e ombre si adattano così alle differenti condizioni di luce, mentre le auto presentano fanaleria e cruscotti illuminati in maniera realistica. Lo scorrere del tempo può anche essere accelerato per creare gare che propongano più velocemente il passaggio dal giorno alla notte. Passaggio che viene esaltato nelle immancabili gare endurance (che possono essere disputate in più tranche grazie a una salutare funzione di salvataggio). A questo punto c'è solo da sperare che il calo di performance riscontrato proprio con l'introduzione delle nuove routine di illuminazione scompaia del tutto nella release finale del gioco.

Una delle prime gare della modalità carriera vede protagonista una Mini Cooper, permettendo così ai giocatori intimiditi dai titoli eccessivamente simulativi di prendere la dovuta confidenza col modello fisico

ogni mese è in edicola

Nintendo®

LA RIVISTA UFFICIALE

LA GUIDA INDISPENSABILE AL MONDO GAME BOY, GAMECUBE E NINTENDO DS

TRUCCHI, SOLUZIONI, ANTEPRIME E RECENSIONI DI TUTTI I GIOCHI PER LA TUA CONSOLE

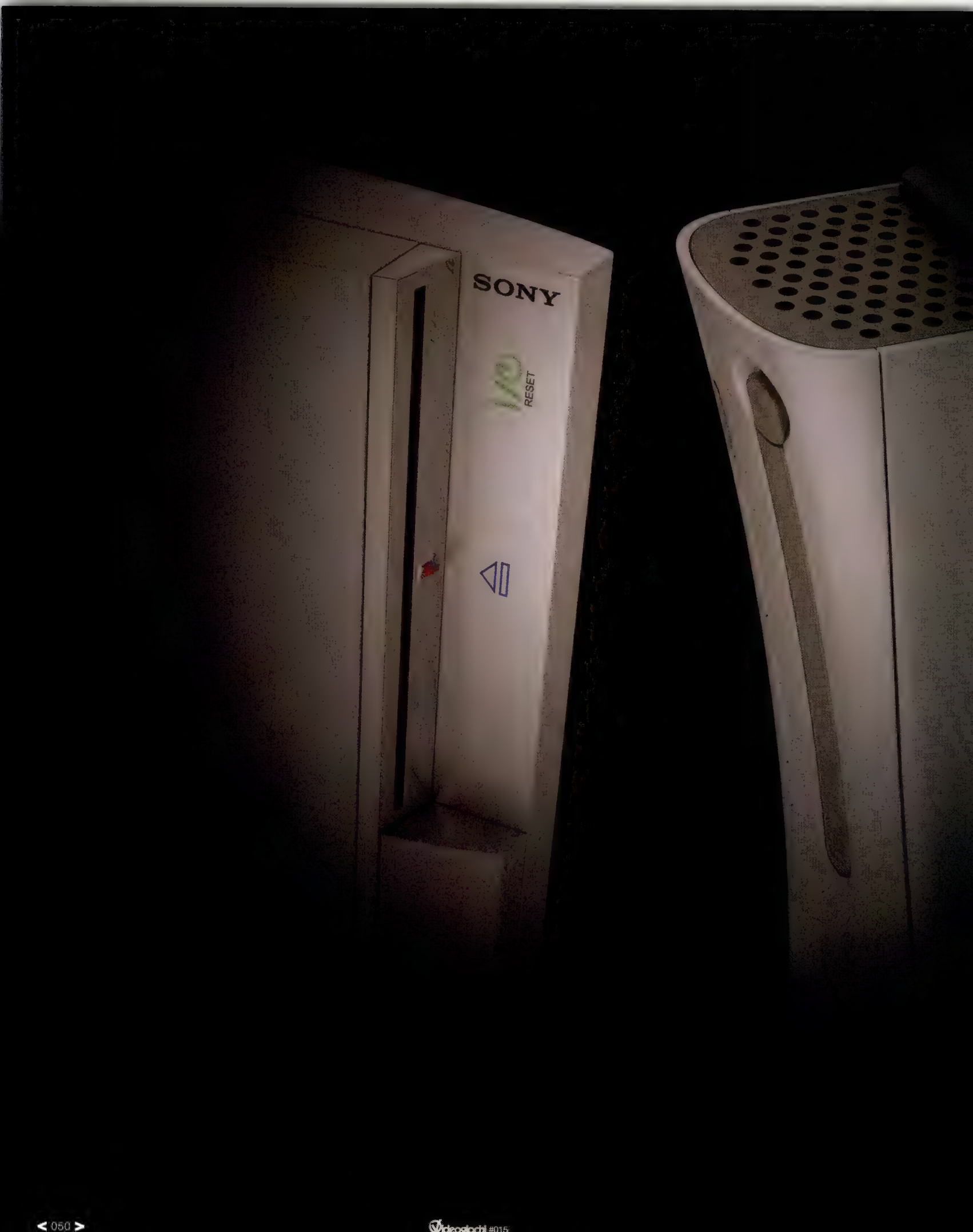
Future
MEDIA WITH PASSION

NINTENDO DS

GAMECUBE

GAME BOY ADVANCE

GAME BOY ADVANCE SP


SONY
RESET

Conflitti generazionali

La prossima generazione di hardware è ormai alle porte, ma quali cambiamenti porterà al videogioco? Ecco cosa ne pensano gli addetti ai lavori...

Se vuoi sapere quali conseguenze avranno le prossime console sul videogioco non c'è opzione migliore che interpellare coloro che saranno di fatto gli artefici del cambiamento. Ed è quello che è stato fatto. Nelle pagine seguenti troverete le opinioni di uomini impegnati su diversi fronti a forgiare i nuovi e talvolta complessi rapporti fra la creatività e il silicio che faranno dell'intrattenimento elettronico un'esperienza ancora più coinvolgente di quella odierna.

Alcuni di loro potrebbero ricavare un sacco di soldi dal software di prossima generazione (quanto frutterebbe a Gabe Newell una versione PS3 di *Half-Life 3*?), mentre altri, come Mark Daly di Nvidia, si stanno già sfregando le mani nell'attesa di piazzare milioni di costosi processori grafici. E poi c'è Andy Beveridge che durante la stesura di questo speciale probabilmente sapeva-ma-non-diceva che la sua SN Systems sarebbe stata acquistata da Sony per offrire agli sviluppatori PlayStation3 tutta l'esperienza maturata dal team nella realizzazione di strumenti per lo sviluppo.

Allo stesso tempo, però, nelle pagine a seguire aleggia una certa apprensione per la mole di lavoro che gli sviluppatori dovranno sopportare durante quello che si preannuncia come il più complesso salto generazionale mai compiuto dal medium. Ma gli sforzi, a quanto pare, verranno ampiamente ripagati...

E3 2005: il dopopartita

Mentre il polverone dell'E3 lentamente si dirada, un'analisi a mente fredda degli annunci che l'hanno sollevato tenta di chiarirne il significato per giocatori e sviluppatori

In qualsiasi altra industria, la quantità di accuse e difese germogliate nel dopo-E3 vedrebbe i CEO delle società coinvolte martellare le teste dei loro sottoposti per ristabilire l'ordine. Ma dal momento che questa è l'industria del videogioco, i portavoce di Sony e Microsoft hanno continuato a fraggarsi nell'arena della next gen (senza contare la nuova fase dell'eterno deathmatch fra ATI e Nvidia). L'ironia è che i tentativi di stabilire quale console vanti le specifiche tecniche più impressionanti stanno rapidamente scivolando nel ridicolo, dal momento che il silicio che dà potenza a ciascun sistema non è ancora disponibile in forma definitiva.

L'analisi più sensata viene pertanto da un famoso sviluppatore britannico (che per ovvie ragioni preferisce restare anonimo), il quale ha scherzosamente commentato: "Credete all'hype. Entrambe le console sono senz'altro l'una più potente dell'altra. Perché Sony o Microsoft dovrebbero mentire?".

È in questo clima di incertezza che viene prodotto il danno maggiore: la profonda rivalità fra le società coinvolte stimola l'intervento dei rispettivi portavoce, parlatori abili nel commettere peccati di omissione (nel migliore dei casi) o ad usare ingannevoli sotterfugi (nel peggiore).

La demo di *Fight Night: Round 3* portata da EA all'E3 fornisce una genuina dimostrazione delle capacità di PS3 al suo stato attuale, vale a dire un kit di sviluppo con una CPU underclockata, un RSX incompleto e metà della memoria prevista per il sistema finale

Caso next gen #1

'PS3 è due volte più potente di Xbox 360'

I dati diffusi da Sony in merito alle performance di PS3 parlano di una potenza complessiva di 2 TFLOPS (due trilioni di operazioni al secondo) contro 1 TFLOPS di Xbox 360. Ma **Andy Beveridge** di SN Systems sostiene che questi dati siano fuorvianti: "Normalmente, quando si parla di FLOPS ci si riferisce alla performance della CPU, ma in questo caso entrambe le società hanno deciso di includere nel totale anche le specifiche dei loro chip grafici". Pertanto, la maggior parte della potenza espressa da quei TFLOPS deriva dalle GPU piuttosto che dalle CPU. I dati diffusi da Sony parlano di 218 GFLOPS per il Cell contro i 115 GFLOPS della CPU di Xbox 360, e su questo sono in molti ad essere d'accordo sul fatto che Sony abbia un vantaggio. "Sebbene la PlayStation3 sia qualcosa come 1.8 volte più potente in termini di potenza della CPU con i calcoli in virgola mobile, non è tanto importante quanto Sony vorrebbe far credere", avverte **Richard Huddy** di ATI. "In termini di banda totale, Xbox 360 è circa sei volte più potente (278 vs 48Gb per secondo), mentre in termini di potenza con gli shader, Xbox 360 è 1.07 volte più potente". Combinando questi due valori, che secondo Huddy descrivono più accuratamente le performance di una console, Microsoft ritiene che Xbox 360 superi PlayStation3 di quasi due lunghezze. La verità è che è impossibile giudicare finché entrambe le console non verranno di fatto commercializzate, ed anche in quel caso, una potenza doppia non sarà così significativa da far sì che un gioco malamente sviluppato su PS3 risulti esteticamente migliore di uno ben sviluppato su Xbox 360 (e viceversa).

Microsoft, in particolare, si è trovata sulla difensiva dopo la travolgente presentazione di Sony all'E3. Una prevedibile conseguenza, considerato l'approccio da manuale di Microsoft alle pubbliche relazioni, è stata l'abdicazione di responsabilità circa il suo messaggio corporativo, il che ha visto l'attenzione della comunità spostarsi sul blog del program manager di Xbox Live Larry Hryb, meglio noto con lo pseudonimo di Major Nelson.

Dopo aver guadagnato i fari della ribalta durante l'E3 con la pubblicazione di grafici che dimostrerebbero la superiorità di Xbox 360 rispetto a PS3, Hryb ha aumentato la posta in gioco postando una dettagliata intervista a due esponenti dell'Advanced Technology Group di Microsoft. Interpellata in merito, Marie-Clair Suter, Xbox press officer per l'Inghilterra, invita a non considerare Nelson come portavoce ufficiale di Microsoft, ma piuttosto come un appassionato della società.

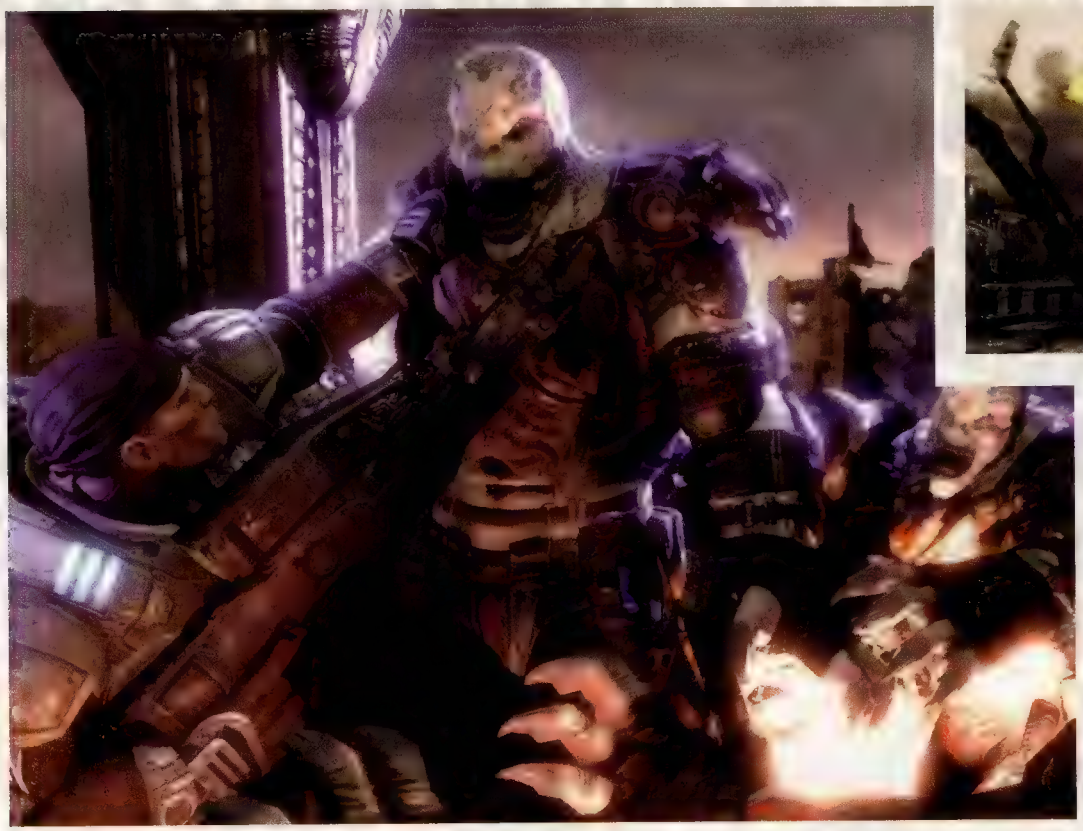
Ovviamente non è solo Microsoft ad essere stata colpita da un eccesso di entusiasmo. Le famose demo PS3 hanno causato a Sony problemi analoghi. Una delle società coinvolte nella produzione di quei filmati è la RealtimeUK, specializzata nella CG. Data la sua reputazione nella creazione di scene di intermezzo per giochi di guida (tra cui *Street Racing Syndicate* di Eutechnyx), si ritiene che abbia lavorato sulla 'demo' di *Motor Storm*. Né Sony né lo studio hanno voluto specificare il genere di lavoro svolto, ma l'amministratore di RealtimeUK Tony Prosser ha confermato che la società stava lavorando con Sony.

Il problema nasce perché, alla luce dei suoi precedenti metodi di lavoro, è probabile che RealtimeUK abbia realizzato tutti i contenuti grafici internamente piuttosto che impiegare quelli prodotti dal team di sviluppo Evolution. Se così fosse, descrivere quel filmato come una 'demo di gioco' equivarrebbe ad essere estremamente elastici nell'interpretazione della verità.

> "Credete all'hype. Entrambe le console sono senz'altro l'una più potente dell'altra. Perchè Sony o Microsoft dovrebbero mentire?"

Ciò che spesso viene dimenticato durante questo scontro è che per molti aspetti Xbox 360 e PS3 sono più simili che dissimili. Entrambe le console abbandonano il tradizionale design a singolo chip in favore di complesse soluzioni multicore e multithread. Entrambe montano processori grafici altamente programmabili capaci di eseguire dozzine di complesse operazioni sugli shader per ciclo, collegandoli alle rispettive CPU per mezzo di connessioni a banda larghissima. Entrambe montano 512MB di memoria, supportano calcoli in virgola mobile e possono generare immagini ad una risoluzione di almeno 1080i.

Da questo punto di vista, la questione circa quale delle due sia la console più potente appare meno rilevante. Quel che è certo è che il divario prestazionale



Mosso dall'Unreal Engine 3, lo sparatutto targato Epic *Gears of War* è stato per molti il titolo Xbox 360 più impressionante fra quelli visti all'E3. Vale però la pena puntualizzare che, a differenza di giochi come *Kameo* e *Perfect Dark Zero*, la demo non girava su un kit di sviluppo ufficiale Microsoft

Killzone su PS3. O meglio, come sarà una volta finito. O meglio ancora, come si suppone potrà essere una volta finito. Una cosa è certa: i titoli di lancio di PlayStation3 non saranno così

sembra inferiore a quello che separava Xbox da PlayStation2 nella precedente generazione. Di conseguenza, il fattore più importante per il successo sarà la qualità dei titoli di lancio, il che generalmente dipende dalla qualità dei tool disponibili.

"Se un sistema è più facile da programmare rispetto all'altro, potrebbe avere un vantaggio con i primi titoli", riconosce **Andy Beveridge** di SN Systems. "L'ingresso anticipato di Microsoft potrebbe favorirla, ma resta da vedere se quel vantaggio durerà mentre gli sviluppatori approfondiranno la loro conoscenza di PS3. Non credo sia ancora chiaro se una delle due console di prossima generazione sarà effettivamente più facile da programmare rispetto all'altra".

Il technical director della software house britannica Climax, **Tom Williams**, concorda: "È sempre divertente speculare sulle performance di un nuovo sistema, ma alla fine la qualità dei giochi che appariranno su una console dipende da molti altri fattori. Strumenti efficaci e buon supporto sono ugualmente vitali".

In materia di grafica, la decisione di Sony di allearsi con Nvidia significa che gli sviluppatori PlayStation3 avranno accesso a tool PC ben conosciuti e robusti come il linguaggio di programmazione CG Shader di Nvidia e altro software di utilità come il performance analyser NVPerfHUD.

In ogni caso, sono le CPU l'ostacolo maggiore che gli sviluppatori dovranno superare per addomesticare il potenziale di PS3 e Xbox 360. Il che richiederà anni così come una più generale riconsiderazione delle tecniche di sviluppo. "Il passaggio dalle CPU a singolo core a quelle multicore costituirà il cambiamento maggiore", dice **Andrew Richards** della società di compilatori Codeplay. "Con i titoli di lancio, gli sviluppatori faranno girare il codice principale in C++ su uno dei core cercando di dirottare verso gli altri quei compiti troppo pesanti per il processore. Questo funzionerà per un po', ma non per sempre. È troppo laborioso e non è scalabile".

"La cosa difficile sarà lavorare con un'architettura multiprocessore", aggiunge Williams. "Abbiamo già dovuto ripensare completamente la struttura delle nostre librerie relative alla fisica e alle collisioni, ad esempio, ma è chiaro che col tempo impareremo molto su come sfruttare la potenza disponibile".

Il technical director di Rebellion, **Chris Kingsley**, è ancora più specifico in merito agli strumenti che ritiene saranno necessari: "Per ottenere il massimo da ogni hardware è fondamentale avere profiler affidabili e ottimi compilatori. Di solito ci mettono un po' ad arrivare, ed è solo quando abbiamo gli strumenti migliori che possiamo realizzare giochi migliori".

Un altro problema comune ad entrambe le architetture è che le GPU possono disegnare molti più poligoni di quanti possano contenerne le memorie. Pertanto, per riuscire ad avvicinarsi ai risultati teoricamente possibili, gli sviluppatori dovranno anche cominciare ad usare tecniche di rendering procedurale. Si tratta di un metodo che permette di generare elementi grafici attraverso algoritmi matematici elaborati dalla CPU piuttosto che trasferendo texture e modelli 3D già pronti dal DVD alla memoria di sistema. "Ciò richiederà del codice eccellente e metterà a dura prova le CPU", puntualizza Richards. "Credo davvero che ci vorranno degli anni prima che gli sviluppatori possano addomesticare PS2 e 360".

Caso next gen #2

'PlayStation3 avrà problemi di antialiasing'

Esistono due ragioni per cui Microsoft ha sollevato la questione dell'antialiasing. La prima è che sa che si tratta di uno dei punti di forza di Xbox 360. Ciò dipende in parte dal fatto che Microsoft ha deciso di includere 10MB di EDRAM nella GPU per risolvere problemi come l'antialiasing, l'alpha blending e lo Z-testing senza appesantire il chip grafico. Come con PlayStation2, Sony ha adottato un approccio diverso preferendo lasciare agli sviluppatori l'incarico di risolvere simili questioni appellandosi alla potenza bruta disponibile. Potenzialmente, ciò significa che i primi giochi per PlayStation3 potrebbero soffrire di aliasing nell'attesa che gli sviluppatori scoprano le tecniche migliori per risolvere il problema.

Il parere degli sviluppatori

Alcuni fra i più noti rappresentati dei vari settori della comunità esprimono la loro opinione sulla next generation. Sembrano almeno d'accordo su un paio di punti....

David Braben (Frontier)

"La 'next generation' sembra essere una costante di questo business: fino all'anno scorso significava PS2. Ovviamente adesso si riferisce a Xbox 360, PS3 e Revolution, ma dovrebbe significare molto di più. All'ultimo E3 c'erano diversi titoli che si vantavano di essere next gen, ma ad essere sinceri la maggior parte erano semplicemente giochi migliorati graficamente per avvantaggiarsi degli ultimi metodi di rendering, l'illuminazione high dynamic range soprattutto. Non fraintendetemi, alcuni erano davvero molto buoni in questo senso (*Enemy Territory: Quake Wars* è stato forse il mio favorito), ma questa non è ancora la vera quinta generazione del videogioco.

"La principale novità di queste nuove console è l'enorme potenza computazionale, una potenza che permette ai videogiochi di fare una serie di cose nuove, soprattutto con il comportamento dei personaggi. Immaginate personaggi con finalità segrete, personaggi che si mentono a vicenda (e non dico nelle sequenze di intermezzo). I requisiti tecnici per ottenere questa ricchezza sono immensi, così come immense sono le nuove possibilità di gameplay.

"L'E3 è stato anche uno spartiacque per i sentimenti della gente in merito alla next gen. E forse anche un risveglio. EA ha mostrato una versione giocabile di *Need for Speed* su Xbox 360, davvero bella, ma anche abbastanza lenta e a volte scattosa. Ok, è un codice giovane, ma dimostra che il divario fra la quarta e la quinta generazione non è tanto ampio quanto avevano inteso alcuni. La RAM di sistema è equiparabile a quella di un PC di fascia bassa, mentre la grafica è dello stesso livello o superiore rispetto a quella degli attuali PC di fascia alta. Quando Sony ha mostrato la PS3 ha fatto vedere delle paperelle in una vasca piena d'acqua. Gli effetti dell'acqua, incluse le caustiche in tempo reale, non erano niente male, ma ironicamente non era dissimile dall'acqua vista (comprese le caustiche) in un titolo già uscito e che gira su una GeForce 3: *Rollercoaster Tycoon 3: Soaked!*. Ci vorrà più di un anno per vedere i veri giochi di quinta generazione. Del resto stiamo ancora ottenendo sempre di più dalla PS2. Sarà come il passaggio dalla PS1 alla PS2: i giochi miglioreranno gradualmente, e la transizione si noterà solo quando rivedremo i giochi di oggi con il senno di poi".

John Baez (Behemoth)

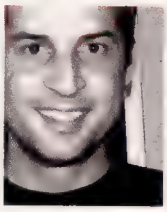
"Se potessimo avanzare velocemente di 20 anni, credo che saremmo in grado di notare un enorme cambiamento a partire dal 2006/2007. Il prossimo cambiamento potrebbe essere più fondamentale di qualsiasi progresso tecnologico compiuto negli ultimi anni semplicemente perché i giochi hanno già una bella grafica sugli hardware odierni. Siamo adesso vicini al picco della curva tecnologica, e questa curva appare decisamente piatta per i prossimi 20 anni. La prossima generazione offrirà agli sviluppatori il potere di creare giochi dalla grafica realistica, cinematografica, ma i veri vincitori saranno coloro che eviteranno di farlo. I migliori giochi della prossima generazione, così come delle successive, saranno quelli che romperanno con la filosofia del rendering iper-realistico per sperimentare nuove tecniche di rappresentazione. Non sarebbe strano entrare in un museo d'arte e vedere ogni dipinto tentare di raffigurare la realtà in tutta la sua fotorealistica banalità? Questa è l'industria attuale in termini di rendering. Ora immaginate il piacere di comprare un gioco perché qualcuno l'ha realizzato ad arte e quell'arte tocca la propria sensibilità. La prossima generazione potrebbe portarci dove oggi si trovano l'arte e la musica indipendenti. Se i costruttori hardware sono davvero interessati ad allargare i loro mercati, dovrebbero supportare esperimenti e sviluppatori indipendenti. Altrimenti ci saranno solo dieci giochi sugli scaffali e tutti noi ci annoieremo al punto da ricercare altre forme d'intrattenimento".

Alex Ward (Criterion)

"Ci sono ovviamente differenti aspetti legati alla prossima generazione. Come si è visto alle presentazioni dei nuovi hardware, è alla grafica e ad una migliore qualità visiva che la gente risponde più velocemente. La sfida più grande di tutte è probabilmente quella strutturale: il passaggio richiede allineamento ed integrazione quasi istantanei di tutte queste nuove tecnologie, sia a livello tecnico che creativo. Per la maggior parte degli sviluppatori la prossima generazione porterà con sé cose che non abbiamo mai fatto prima.

"Questa transizione hardware vede anche il passaggio dalla definizione televisiva standard a quella alta, ed è qualcosa che la stessa industria televisiva sta ancora cercando di affrontare. Per passare all'HD non bisogna solo dimostrare bravura tecnica e superare le sfide che questo comporta, ma anche unire una grande tecnologia con una grande direzione artistica per offrire un'esperienza visiva di alta qualità. Ma non è solo una questione di grafica. La prossima generazione significa anche la possibilità di creare giochi dal realismo e dalla credibilità emozionale maggiori piuttosto che parlarne e basta come abbiamo fatto fino ad oggi. Penso che la sfida più grande sia quella creativa se vogliamo continuare ad innovare con nuove idee, nuovi titoli e nuove proprietà intellettuali. Sarà davvero impegnativo e, come per tutte le precedenti transizioni, la posta in palio si alzerà e non tutti sopravvivranno".

David Perry (Shiny)



"'Next generation' è un termine pericoloso dal momento che c'è un solo punto di vista che conta: quello del giocatore. Se non è felice, siamo tutti fregati. Pertanto con la prossima generazione credo sia un *dovere* dei costruttori hardware fornirci gli strumenti per far felice il giocatore a lungo termine.

"Nuovo hardware significa nuove tecnologie, e nuove tecnologie significano nuovi strumenti per gli sviluppatori. Se diventa possibile avere 3000 persone su schermo, o palazzi che crollano mattone per mattone, o essere in grado di parlare intelligentemente con i personaggi di un gioco usando un microfono, allora i designer saranno in grado di creare nuove esperienze.

"E ora permettete che mi contraddica. Programmatori davvero bravi possono cambiare in maniera dirompente ciò che consideriamo l'attuale generazione quasi per caso. Uno dei nostri programmatori di *Path of Neo* è recentemente riuscito a portare a video 1500 personaggi su PS2. Ciononostante, quando le nuove scoperte cominciano a venire meno, allora l'attuale generazione inizia a subire il peso della competizione. Quanto è importante il progresso hardware? Be', se è nominale, allora non introduce alcuno strumento *nuovo* nella cassetta degli attrezzi di un designer, innescando altri cinque anni di rigurgito di generi.

"Per me 'next generation' significa anche un'occasione per risolvere i mali del passato e migliorare le periferiche di input. Realizzare controller migliori, aggiungere nuovi sistemi di input, ecc. Credo che Nintendo possa guadagnare una maggiore credibilità in questo senso, sebbene l'EyeToy di Sony sia un buon esempio, così come Xbox Live. Abbiamo bisogno di più! Di *molto* di più! Un tempo l'interfaccia veniva fatta *per* il gioco (pensate a *Pac-Man* o *Tempest* o *Missile Combat*). Pertanto se stavolta dovete cambiare una sola cosa del controller, fate in modo che gli FPS funzionino su console! Abbiamo bisogno di una soluzione alternativa al mouse. Non succederà, ma dovevo dirlo.

"Detto questo, devo ammettere di essere decisamente eccitato. La più grande lacuna della precedente 'next generation' era l'orribile quantità di memoria video e principale inclusa nei sistemi, a causa della quale finivamo per spendere un sacco di tempo per rovinare qualcosa di bello, danneggiandola per farla stare in uno spazio di memoria ristretto. È per questo che si vedono tanti video fantastici all'E3. In pratica sono gli sviluppatori che dicono ai costruttori di hardware: "È questo ciò che vogliamo realizzare! Per favore, realizzate l'hardware necessario!". Poi rilasciano il gioco finale, ed è così malconcio da non somigliare per niente ai video originali. E così aspettano la successiva generazione per riprovarci.

"Credo che stavolta i costruttori hardware si siano spinti molto più in là in termini di RAM, e mi aspetto che assieme agli ovvi upgrade (video, processore, sonoro) farà una grande differenza, grande abbastanza da far vedere ai giocatori perché hanno *bisogno* di upgradare.

"Adesso vivo nell'attesa di vedere le caratteristiche innovative che faranno uso della memoria extra e della banda dei processori, nonché di una maggiore accettazione della ricerca tecnica. Quando vedo *Spore*, vedo il risultato della ricerca unita ad un game design di grande talento, il che significa che roba ritenuta troppo intensiva per il processore troverà finalmente applicazione in giochi commerciali. Questo è un esempio di innovazione resa possibile dal progresso hardware.

"Solo quando i giocatori potranno apprezzare la vera innovazione dichiareranno che l'industria è arrivata alla 'prossima generazione'".

Caso next gen #3

'PlayStation3 è più potente di Xbox 360 perché supporta due HDTV a 1080p mentre Xbox 360 ne supporta uno solo a 1080i'

Potrà anche sembrare inutile per molti, ma in termini di pubblica percezione la possibilità di collegare PlayStation3 a due HDTV ha davvero danneggiato Microsoft nella sua campagna di evangelizzazione della 'HD Era'. La verità, ovviamente, è diversa dalle apparenze. Anche se più di una manciata di persone disponesse dell'attrezzatura necessaria, neanche PlayStation3 potrebbe visualizzare contenuti interattivi su due TV da 1080 a scansione progressiva. Infatti, molti commentatori sostengono che i 720p imposti come standard da Microsoft siano sufficienti, il che pareggia in qualche modo il conto.

La questione Nvidia

Mark Daly, vice presidente del content development di Nvidia, dice la sua in merito alle potenzialità grafiche di PlayStation3

Cosa offre Nvidia alla PlayStation3?
Ci sono un paio di cose che portiamo sul tavolo al di là del semplice chip. C'è un intero ambiente di sviluppo. Uno dei problemi della PlayStation2 è che l'ambiente di sviluppo era inizialmente duro, era come se Sony dicesse: "Ecco i nostri registri, dateci dentro". Quindi per un po' di tempo c'è stato un sacco di lavoro per i fornitori di middleware su PS2 perché era difficile programmarla. Quindi [con PS3] abbiamo un ambiente di sviluppo più ragionevole.

Quale delle demo PlayStation3 mostrate durante la conferenza Sony l'ha entusiasmata di più?
Ho adorato la demo di Doctor Octavius, quello che stanno facendo con gli shader per la pelle, la diffusione sottocutanea della luce sulle orecchie. È interessante perché molte delle cose che hanno fatto vedere nella demo di Doctor Octavius sono le stesse su cui sta lavorando EA con *Fight Night*. Non avevano il subsurface scattering, ma avevano tutte le cose principali e i volti in bumpmapping dei pugili, davvero ben fatti. Credo che vedrete molta di quella roba sia su PC che su console. Su PS2 potevi fare solo qualche effetto multipass con gli shader, ma nulla più, pertanto sarà interessante per gli sviluppatori console adottare gli shader.

Sony sostiene che le sequenze prerenderizzate mostrate all'E3 saranno possibili su PS3, ma come si può prevedere una cosa del genere?
Le capacità teoriche di PS3 sono ben note. Durante la sua presentazione, Jen-Hsun [Huang, CEO di Nvidia] ha menzionato che sarà in grado di eseguire 100 miliardi di shader operation al secondo e 51 miliardi di prodotti scalari al secondo. In base a questo, alla risoluzione e alla complessità approssimativa della scena è possibile stimare cosa è possibile e cosa no.

Ritiene si tratti di quel passo in avanti rispetto a Xbox 360 sostenuto da Sony?
Al momento credo di sì. Avete visto Luna, in tempo reale. Questo è l'inizio di un prodotto. Ricordate i primi giochi che uscirono per PS2? Ci sono voluti sei mesi prima che apparissero giochi più impressionanti. Questa volta il salto in avanti sarà immediatamente massiccio, pertanto immaginate cosa sarà possibile fare sei mesi dopo. C'è un potenziale immenso.

Cosa ne pensa dei maggiori investimenti che sviluppatori e produttori dovranno tenere in considerazione per sviluppare su PS3?
Sono d'accordo sul fatto che si dovrà investire sul lato artistico. È divertente perché tutti dicono "Ooh, gli shader, sarà più difficile, dobbiamo prendere alcuni ingegneri davvero brillanti", e sì, questo è abbastanza rilevante, ma in verità bisognerebbe assumere artisti grafici. Perché posso scrivere uno shader generico per la pelle applicabile al mio tono della pelle, al tuo o a quello di qualcun altro, basta regolare alcuni parametri, ma qualcuno dovrà anche modellare te e me e chiunque altro, e realizzare le map che andranno a finire nello shader, e tutto questo non è riutilizzabile, pertanto credo che la gran parte dei nuovi investimenti dovrà finire soprattutto nel lato artistico, e un po' in quello ingegneristico.

Ad ogni modo è vero, si dovrà investire di più. Ma, sapete, credo che possa avvenire un po' di consolidamento. Fra noi e ATI il livello si sta alzando parecchio per chiunque voglia entrare. Non sorprende che Electronic Arts stia andando così bene. Sa fare i suoi calcoli: deve vendere un titolo, deve uscire in questa data e, dannazione, esce in quella data. L'industria è piena di gente che dice "Be', crediamo che uscirà quest'estate, forse a Natale..."

Gabe Newell (Valve)

"In questo momento, il gioco di riferimento dell'industria è *World of WarCraft* di Blizzard. Che dipenda dalla rifinitura, dalla facilità di update, dalle ore spese dalle persone che ci giocano, dal coinvolgimento della comunità, dai guadagni derivanti dalle sottoscrizioni... il fatto è che sta mostrando agli sviluppatori a cosa dovrebbero pensare quando realizzano giochi next gen.

"Se *World of WarCraft* è il punto di riferimento, allora le piattaforme di prossima generazione dovrebbero fornire agli altri sviluppatori quelle funzionalità che permettano di avvicinarsi a quel punto di riferimento o gli strumenti per superare *World of WarCraft*. In linea di massima, le console di prossima generazione non sembrano aiutarci ad arrivare a tanto. Piuttosto ci danno un gran mal di testa, in multicore. Sono sempre più limitate dalla TV come sistema di output primario. Il vantaggio grafico sulla piattaforma aperta PC si va assottigliando ad ogni uscita. E infine sembrano ignorare internet e connettività come gli attuali motori dell'innovazione.

"Se Intel e Microsoft provassero a migliorare il PC come sistema di intrattenimento da salotto, sarebbe un problema per le macchine da gioco proprietarie".

David Cage (Quantick Dream)

"C'è una cosa davvero unica di questa industria: la tecnologia si muove più velocemente delle idee. È un po' come se Boeing o Airbus ideassero nuovi aerei ogni settimana e i piloti non avessero tempo di imparare pienamente a manovrarli prima che esca un nuovo aereo. Con le console di prossima generazione tutti parlano di implementare motori fisici, AI e rendering stupefacente, ma non abbiamo ancora finito con questa generazione e ciononostante dobbiamo già spostarci sulla prossima.

"Ciò che mi ha affascinato all'E3 quando ho visto le cosiddette console di prossima generazione sono state l'incredibile potenza dell'hardware e le deludenti idee generalmente in mostra. Abbiamo davvero bisogno di quella potenza per così poca creatività? Più sparatutto in soggettiva, più giochi di football americano, più giochi di piattaforme? Dove sono i nuovi concept? Dove sono le idee brillanti e ambiziose che useranno questo immenso potere per offrire esperienze totalmente nuove? Le console di prossima generazione offriranno grafica, animazioni ed effetti speciali incredibili, questo è certo. Aspetto di vedere che genere di impiego creativo ne verrà fatto. Se si tratta di giocare agli stessi giochi con più poligoni credo che l'industria perderà una opportunità.

"Dobbiamo inventare concept visionari e trovare nuovi modi di interagire. La tecnologia è solo uno strumento. Se mi dai una penna migliore non scriverò un libro migliore. L'unica cosa che conta veramente è la creatività. Sarò felice di usare questi nuovi strumenti se mi daranno nuove possibilità creative".

Un'impresa epica

Epic è stata una delle star alla presentazione di PlayStation3. Il vice presidente Mark Rein parla del ruolo della sua società nello sviluppo per la prossima generazione di console

Come siete riusciti a portare l'Unreal Engine 3 su PlayStation 3 così velocemente?
Abbiamo lavorato su un sistema molto familiare sebbene non l'avessimo mai toccato prima. C'è l'OpenGL; l'Unreal Engine è OpenGL sin dall'Unreal Engine 1, e quando abbiamo realizzato le versioni per Macintosh e Linux, erano basate su OpenGL. Strumenti Linux; lavoriamo su Linux sin dal primo *UT*, pertanto lo conosciamo bene. L'architettura PowerPC; di nuovo, Macintosh, c'abbiamo lavorato per molti anni, anche Xbox 360 è basato su un'architettura PowerPC a 64bit; be', siamo stati il modello di AMD nella programmazione a 64bit. E poi c'è ovviamente la parte grafica di Nvidia; è da secoli che lavoriamo con Nvidia, credo che abbiamo il motore più efficiente per NV40, e [l'RSX] è ovviamente una versione successiva della tecnologia presente nell'NV40, che conosciamo molto bene, pertanto non è stato un gran problema portarci il nostro motore. E una volta che hai l'intero motore con tutti i tool, puoi semplicemente prendere i contenuti dal PC e trasferirli. La cosa più impressionante è che abbiamo switchato tutti i nostri PC per lo sviluppo da Direct3D a OpenGL (attraverso una semplice modifica nel nostro motore) ed ogni contenuto che creavamo su PC appariva identico su PS3. L'unica differenza era che, sebbene avessimo questi formidabili sistemi con due Nvidia 6800 Ultra in SLI, quando abbiamo ricevuto la scheda con l'RSX, sebbene non andasse neanche alla massima velocità, era veloce più del doppio del nostro setup SLI. E così tutto è andato liscio come l'olio. C'è voluto meno di una settimana per far funzionare il nostro motore (senza rendering, solo il wireframe) negli uffici di Sony. Nei primi due giorni i ragazzi ci stavano solo cincischiando, non avevamo idea che sarebbero tornati a casa con un motore funzionante. La cosa ci ha sorpreso perché, sapete, era un nuovo processore e tutto il resto. Quando abbiamo ricevuto il kit ci sono voluti un paio di giorni per farlo renderizzare e forse una settimana o due per renderlo veloce ed efficiente.

Quindi cosa c'è nel vostro devkit PlayStation3?
C'è un processore Cell ed un RSX. Questi sono i principali componenti di PS3. Ce ne saranno altri, cose più veloci rispetto a quelle che abbiamo adesso nel devkit. Sapete della stupefacente banda di memoria: questo devkit non ce l'ha. I primi kit sono quello che sono, ma hanno il Cell e l'RSX, quindi sono una perfetta stazione di sviluppo per PS3 e tutto quello che ci fai girare sopra adesso andrà un sacco più veloce sull'hardware finale, non più lentamente. Non ci saranno brutte sorprese.

Quindi lei è un grande fan dell'architettura. Crede che la comunità di sviluppatori la abbraccerà con il suo stesso entusiasmo?
Oh, sì, è inevitabile. Esistono diverse ragioni per cui la gente sorride quando vede qualcosa girare su PS3. La principale è che, be', non è una PS2. Tutte quelle cose specifiche che bisognava imparare per ottenere il massimo dalla PS2 non ci sono più. Voglio dire, sì, alcune di quelle idee vengono portate avanti lavorando sul Cell, ma ciononostante, sebbene il core del processore Cell sia un PowerPC, ci girano programmi di livello più alto, pertanto tutta quella conoscenza specialistica... non è del tutto inapplicabile. È solo che non è necessario farlo per sfruttare la potenza di questo sistema. Quindi non credo possa esistere qualcuno che non si esalti lavorando su PS3.

Microsoft ha sofferto per via della conferenza stampa di Sony all'E3. Qual è la sua opinione?
Be', credo che con Xbox 360 Microsoft sia un po' vittima del suo successo. Sta cercando di essere molto onesta con i consumatori e con se stessa facendo girare un sacco delle loro demo su devkit, ma il problema è che il devkit attuale rappresenta una piccola frazione delle performance finali del sistema.

Circa il 30 per cento, giusto?
Pensiamo sia il 25 per cento [sogghigna]. È per questo motivo che non abbiamo mostrato nulla pubblicamente su devkit. Abbiamo detto loro che non avremmo mai mostrato il nostro gioco su un devkit. Il nostro Unreal Engine 3 gira su devkit (è così che abbiamo ottenuto tutti questi licenziatari), ma... pensiamo sia folle. Il nostro non è comunque un titolo di lancio pertanto abbiamo un po' di tempo in più. Il fatto è che se l'avessero mostrato su PC piuttosto che su un devkit depotenziato la gente sarebbe stata ancora più scettica. È un po' la stessa cosa che è successa con la prima, pessima apparizione di *Halo* all'E3 di qualche anno fa. La cosa divertente è che ho sentito gente lamentarsi di *Perfect Dark Zero*, ma l'ho visto girare e non è affatto così brutto come è parso in TV. Non so se avessero una versione diversa all'E3 o cosa.

Quindi le cose miglioreranno quando Rare comincerà ad ottimizzare il codice su devkit beta e finali.
Non potrà che migliorare così come è migliorato *Halo*. C'è molto tempo per questo. Come ho detto, credo che Microsoft sia un po' vittima del suo successo. Ma la cosa che ritengo abbiano fatto davvero bene all'E3 sia stata far capire l'idea della comunità. Non so se sia possibile raggiungere quel 'miliardo' [di persone che MS sostiene possa costituire l'utenza della prossima generazione di sistemi], ma l'unico modo per arrivare ad un miliardo, o vicino ad un miliardo, è fare esattamente le cose che MS sta facendo, costruire una macchina che manderai a tuo nonno o ai tuoi cugini o ai tuoi zii di modo che possano vedere tuo figlio crescere attraverso una webcam, la videoconferenza, la possibilità di giocare

"Esistono diverse ragioni per cui la gente sorride quando vede qualcosa girare su PlayStation3. La principale è che, be', non è una PlayStation2"

L'Unreal Engine 3 è attualmente nelle mani degli sviluppatori impegnati su Xbox 360 e PlayStation3. Secondo Rein, lo sviluppo sulle console di prossima generazione sortirà effetti enormemente positivi nella scena PC

a scacchi dialogando per mezzo della comunicazione vocale, la possibilità di vedere le tue foto provenienti da un PC o da un altro apparecchio, o importarle, o fare questo o quello; sono queste le idee che fanno di Xbox Live un collante, e credo che questo sia intelligente, è brillante infatti. Non so, è ovvio ed è davvero lì, pronto: tutta l'interfaccia utente è già funzionante, è molto elegante e rifinita, e quando la combini con l'hardware definitivo... sarà fantastico. Avranno una grande macchina. Sia Xbox 360 che PS3 saranno delle grandi macchine.

E un'altra cosa che mi esalta è che gli utenti PC saranno i principali beneficiari di tutto questo, perché in passato c'eravamo solo noi e id disposti a puntare verso le stelle per fare roba davvero di alto livello, ad alte prestazioni... Be', adesso tutti faranno la stessa cosa perché vedranno nelle console il beneficio economico nel farlo. Molti sviluppatori non vedono nel PC un grosso business, ma lo vedono nei brand PlayStation e Xbox, per cui con la prossima generazione di PlayStation e Xbox loro faranno giochi che automaticamente punteranno alle stelle, e quando li porteranno su PC, il che è inevitabile, saranno fantastici, saranno giochi di alto livello e provocheranno una rinascita del gioco su PC.

E Microsoft dice, "Ehi i nostri giochi per Windows possono dialogare con i nostri giochi per Xbox". Un sacco di gente si sentirà motivata a comprare una scheda video da 500 dollari o una console da 300, quindi, voglio dire, andrà tutto bene. Non c'è dubbio che questo aggiungerà valore al gaming. Sono rimasto molto colpito dalle loro idee, dal fatto che capiscano che chiunque possa essere un giocatore. Mio padre, per esempio, non è un videogiocatore, ma gioca a scacchi, pertanto sarà felice di giocare con me a scacchi su Xbox Live. E magari un giorno accenderà la console e gli comparirà la pubblicità di un gioco, e quindi farà: "Oh, non sarò pratico di giochi d'azione, ma questo gioco di strategia? È un po' come gli scacchi".

La visione di Microsoft è certamente forte, ma come crede se la caverà con un brand altrettanto forte quanto PlayStation?
Non ho la sfera di cristallo e, ad essere onesto, vendo giochi e tecnologie ad entrambi pertanto voglio che abbiano un enorme successo. Voglio che tutti e due abbiano anche più di un successo in stile PlayStation. Ma bisogna capire che Sony è un formidabile brand dell'elettronica di consumo e che PlayStation è un altrettanto formidabile brand per i videogiocatori (il migliore, senza dubbio), ma voi conoscete Microsoft, tutti conoscono Microsoft, tutti conoscono Windows, tutti sanno che Xbox se la cava benone. Voglio dire, in un breve lasso di tempo è passato a zero e 20 milioni di utenti. È chiaramente un brand credibile.

Credo che Xbox 360 godrà dell'effetto seguito, sapete, come i seguiti dei film che vendono più dell'originale, perché il mercato si espande ed hanno più soldi per il marketing per via della familiarità del brand. Inoltre, dal momento che Microsoft non perderà soldi su ogni sistema prodotto, questa volta sarà molto più aggressiva in termini di marketing, pertanto non mi sorprenderebbe vedere entrambi i sistemi molto vicini l'uno all'altro.

Non lo sapremo questo Natale, e neanche il successivo. Lo sapremo quello dopo ancora. Cominceremo ad avere un'idea di chi sta facendo cosa quando arriveranno i giochi di fine prima generazione e inizio seconda. Sarà quello il momento in cui le console cominceranno davvero a marciare, il primo abbattimento del prezzo...

Nei prossimi 12 mesi vedrete un sacco di gente favorire l'una o l'altra console, ma nessuno sa come andranno le cose. Chi sostiene il contrario fuma crack.

Caso next gen #4

'La memoria unificata di Xbox 360 significa che sarà superiore a PS3'

Un'altra questione sollevata da Microsoft nel confronto fra Xbox 360 e PS3 riguarda il funzionamento delle rispettive memorie. Entrambi i sistemi montano 512MB di RAM, ma laddove quella di PS3 è divisa in due banchi da 256MB, uno per il Cell e l'altro per il processore grafico RSX (sebbene quest'ultimo possa sfruttare tutti i 512MB per il rendering, se necessario), quella di Xbox 360 è condivisa da CPU e GPU, e può essere ripartita a discrezione dello sviluppatore. Inoltre, un po' come il Graphics Synthesizer di PS2, la GPU del sistema Microsoft monta 10MB di velocissima EDRAM che ATI ama definire 'memoria intelligente'. Da questo punto di vista, Xbox 360 sembra essere più flessibile. Ciononostante, come fa notare Beveridge di SN System, se si osserva la sola CPU, ed in particolare i componenti che costituiscono il Cell di PS3, ciascuna delle cosiddette Synergetic Processing Unit (SPU) dispone di una propria memoria. "Il fatto che questi componenti possano accedere simultaneamente e alla massima velocità alle rispettive memorie dedicate dovrebbe dare un vantaggio alla PS3 se gli sviluppatori sapranno beneficiarne. Resta solo da capire quanto grande sarà questo vantaggio, ma è chiaro che ci vorranno buoni tool e una programmazione intelligente da parte degli sviluppatori sia di giochi che di middleware".

La via di mezzo

Fra sviluppatori e costruttori hardware esistono realtà come SN Systems che forniscono ai primi gli strumenti per sfruttare in maniera efficiente il silicio sfornato dai secondi. Ecco il loro punto di vista

L'attuale SN System un tempo realizzava videogiochi sotto il nome di The Assembly Line, prima che la frustrazione per l'inefficienza degli strumenti disponibili non la portò a realizzarne e distribuirne di propri. Riconoscendo nella creazione dei tool un'alternativa meno stressante e più remunerativa allo sviluppo di giochi, la società ha approfittato della crescente complessità delle console per dedicarsi allo snellimento del processo di sviluppo. Divenuta ormai elemento chiave delle 'catene di montaggio' presso molti studios, SN System ha fornito gli strumenti per la creazione di 20 dei 24 titoli di lancio statunitensi per PSP. I co-fondatori **Martin Day** e **Andy Beveridge** parlano di ciò che l'hardware di prossima generazione significherà per il game development. Nota: questa intervista è stata condotta prima dell'acquisizione di SN System da parte di Sony.

Voi fornite tool per le console di Sony e Nintendo, ma perché è necessaria la vostra tecnologia? Cos'è che manca?

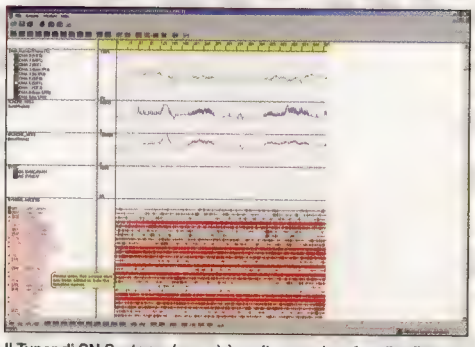
Martin Day: Nessuna delle due case dispone di un grande team interno dedicato ai tool. Siamo entrati in questo settore perché società come Sega fornivano alcuni tool utili per creare giochi, mentre noi potevamo realizzare qualcosa che fosse molto più veloce o più efficiente o che avesse caratteristiche migliori. È così che abbiamo iniziato: facendo un lavoro migliore rispetto a quello dei team interni.

Andy Beveridge: Finché non è arrivata Microsoft, i costruttori di console mettevano insieme giusto il minimo necessario (perché la loro attenzione era sui giochi, non sugli strumenti), quindi appena avevano qualcosa di utilizzabile partivano con la creazione dei giochi, trasferendo quello che avevano agli altri sviluppatori. Loro tendono semplicemente a lavorare con ciò che gli viene dato, spendendo più ore per finire il lavoro se necessario. Ma se arriva qualcuno come Microsoft ed offre tool più facili da usare...

Microsoft vanta strumenti migliori e un maggiore supporto per gli sviluppatori. Non crede che Sony e Nintendo stiano concedendo un vantaggio a Microsoft da questo punto di vista?
AB: Non credo sia necessariamente così. È solo un modo diverso di fare le cose. Microsoft ha dei tool molto buoni disponibili internamente. Non credo stiano dando nulla per scontato.

Dopo l'E3, l'attenzione della comunità si è spostata prevalentemente sull'hardware. Cosa ne pensa del modo in cui le varie società hanno presentato i rispettivi sistemi?
AB: È stato uno show migliore di quanto mi aspettassi. Non sai mai come saranno queste presentazioni. Una società come Microsoft può realizzare qualcosa di molto elegante ed efficace, il che è ciò che ha fatto, ma l'approccio di Sony... l'ho trovato quasi amatoriale, nel senso che la gente saliva sul palco dicendo 'Ehi, abbiamo della roba da mostrare'. Ma ciò che non mi aspettavo di vedere erano alcune di quelle demo: mi hanno decisamente sconvolto.

Crede a Sony quando afferma che i giochi PlayStation3 saranno come quei filmati?
AB: Prendo sempre quel genere di affermazioni con le pinze. È accaduta la stessa cosa all'epoca della presentazione di Xbox, con quel meraviglioso robot danzante. Sto ancora aspettando di vedere qualcosa di simile su Xbox.



Il Tuner di SN Systems (sopra) è molto popolare fra gli sviluppatori PS2. Una versione PS3 si renderà disponibile al più presto

Dopo il lancio di un hardware, le cose degenerano abbastanza rapidamente in una guerra di specifiche. Qual è secondo lei la macchina più potente?
AB: L'impressione generale che abbiamo ricavato parlando con gli sviluppatori è che tutti percepiscono PS3 come leggermente più potente di Xbox 360. Il che farà una certa differenza dal momento che tutti stanno spingendo per l'alta definizione. Alta definizione significa molti più pixel da disegnare, molto più lavoro, pertanto quella poca potenza in più di PS3 potrebbe risultare alquanto significativa. Ma è bene chiarire che questa percezione riguarda ciò che credono sarà possibile ottenere dai kit di sviluppo che verranno rilasciati fra qualche mese, non da quelli disponibili adesso. È anche vero che i kit di sviluppo di Xbox 360 non vanno ancora alla massima velocità.

Che genere di differenze crede ci saranno fra i giochi per le due piattaforme?
AB: Alla fine della fiera tutto dipenderà da come gli sviluppatori useranno quella potenza. Molto dipenderà inoltre da quale console diventerà quella principale. Al momento ci sono molti più kit di sviluppo per Xbox 360 di quanti ce ne siano per PS3, pertanto la piattaforma principale è attualmente Xbox 360. Se Microsoft riuscirà a sfruttare questa situazione, allora anche se la PS3 è più potente, se i giochi vengono convertiti da 360 a PS3, non tenderanno certo a sfruttare al massimo la potenza di PS3. Ma se la quantità di kit di sviluppo PS3 dovesse crescere e se gli sviluppatori ci si trovassero a proprio agio... ci sono un sacco 'se', ma se dovessero scoprire che è facile lavorarci allora diventerebbe la piattaforma principale e quella poca potenza in più farebbe davvero la differenza.

"L'alta definizione è cosa nuova: non credo che abbiamo una buona percezione di come di fatto appaia un gioco in alta definizione"

Caso next gen #5

'Le demo giocabili di Xbox 360 portate all'E3 viaggiavano ad una velocità dimezzata a causa delle limitazioni dei kit di sviluppo'

Dal momento che i primi codici giocabili per Xbox 360 giravano su due CPU G5 e sulla vecchia GPU ATI R300 (quella montata sulla Radeon 9700 Pro), gli sviluppatori avranno a disposizione molta più potenza quando potranno mettere le mani sull'hardware definitivo. Secondo Richard Huddy di ATI, l'incremento prestazionale sarà doppio, a patto che gli sviluppatori siano in grado di riorganizzare il proprio codice per sfruttare pienamente i tre core G5 di Xbox 360. Un'ipotesi improbabile per i titoli di lancio. Un altro problema è legato alla necessità di sviluppare sui kit attuali cercando di immaginare il risultato sull'hardware finale. Questo comporta una pessimistica riduzione della qualità grafica nell'attesa che arrivi il kit definitivo. "In questa situazione anche un piccolo calo delle performance previste sul dev kit finale può portare dai 60fps ai 30fps", dice Beveridge. "Pertanto, finché non riceveranno l'hardware definitivo, gli sviluppatori si dovranno sforzare di ottenere il massimo dal kit di cui dispongono, il che comporta un bel po' di lavoro extra".

È comunque chiaro che a prescindere da quanto limitati siano i kit di sviluppo attuali, quando gli sviluppatori saranno impegnati sui loro titoli di terza o quarta generazione avranno ottimizzato le tecniche di programmazione quanto basta per distillare dal sistema il doppio o il triplo della potenza rispetto ai titoli di lancio.

In senso orario da sinistra: Andy Beveridge (director di SN Systems), Tomo Ohno (CEO di SN Systems Japan) e Martin Day (director di SN Systems)

Quanto sarà diverso programmare sulla nuova generazione rispetto all'attuale?
AB: Si fa un gran parlare delle nuove CPU e delle CPU multiple, ma la questione più importante è l'approccio multithread alla scrittura del codice. In questa generazione sta diventando sempre più importante per gli sviluppatori riciclare il codice. Si sono abituati all'idea di riutilizzare grossi pezzi di codice nei nuovi progetti per questione di economia. Ma il codice che attualmente contano di riutilizzare sul nuovo hardware semplicemente non usa il multithreading in maniera appropriata, e penso che il multithreading sarà un fattore chiave. Ok, le soluzioni di Sony e Microsoft sono un po' diverse, nel senso che quella di MS sembra più tradizionale mentre quella Sony ha questa netta divisione fra le SPU e la CPU principale, ma si tratta comunque di far funzionare il proprio codice su molteplici unità. Il problema è che certe parti di un gioco non sono adatte al multitasking. Cose come il rilevamento delle collisioni non si prestano ad essere suddivise. Almeno non per come vengono realizzate attualmente. In questo momento la gran parte degli sviluppatori ha motori di gioco a singolo thread.

Quindi ciò significa che saranno dolori per quei giochi che utilizzeranno motori e tecnologie derivanti da progetti esistenti?
AB: Sì, assolutamente. All'inizio si faranno un sacco di errori. È inevitabile dal momento che gli sviluppatori non hanno mai lavorato con roba del genere prima d'ora. Ma non hanno altra scelta: dovranno venirne a capo, e sono certo che fra due o tre anni finiranno per sfruttare alla grande tutta la potenza dei nuovi sistemi.

Quali elementi di un gioco soffrirebbero maggiormente se il codice non dovesse essere adatto alla nuova architettura?
AB: La principale differenza riguarderà la qualità visiva, la qualità e la quantità di ciò che viene disegnato a video. La domanda è: quanta differenza farà? Perché l'alta definizione è cosa nuova: non credo che abbiamo una buona percezione di come di fatto appaia un gioco in alta definizione. Quindi potrà fare una grande differenza, oppure no. Ma è bene ricordare che non è solo una questione di CPU: tutti si concentrano su questa, ma le due macchine non sono così diverse, entrambe hanno CPU multiple. Il sistema Sony sembra avere una CPU più potente, ma quello che conta è come colleghi il tutto e come usi la memoria. Microsoft ha adottato un approccio diverso alla memoria, ed è lì che sta la differenza fra le due macchine.

E quella differenza è destinata a rendere più difficile lo sviluppo multipiattaforma?
AB: Sì, me lo chiedo anch'io [ride]. È qualcosa di cui vorrei discutere con alcuni sviluppatori.

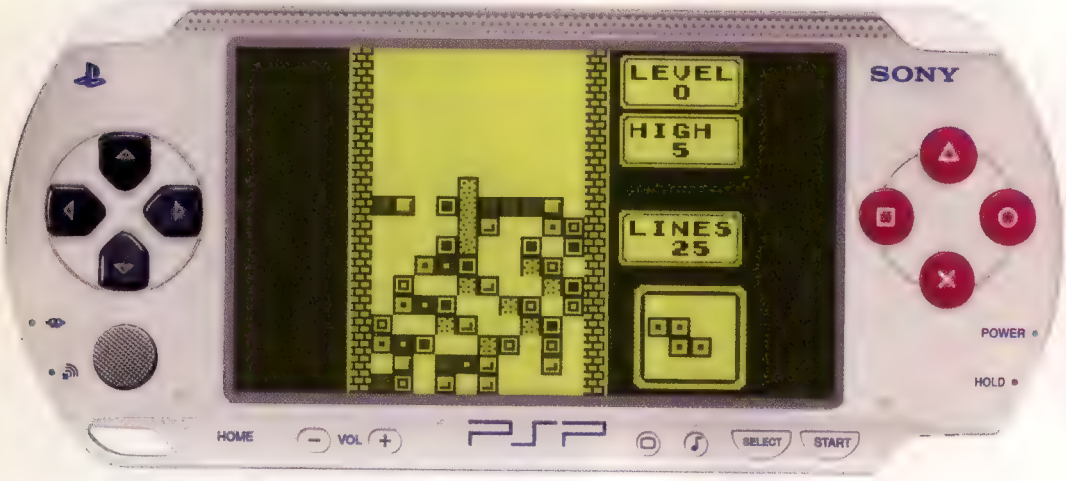
Il vostro business si poggia sulla realizzazione di strumenti che rendano il processo di sviluppo più semplice. Ciò significa forse che volete che l'hardware di prossima generazione sia il più incasinato e arcano possibile?
MD: [Ride] Entro certi limiti. Dobbiamo pur sempre restare sani di mente!
AB: E dobbiamo realizzare tool che gli sviluppatori si possano permettere. Abbiamo bisogno che le cose siano complicate, ma non troppo.

HOME
VOL
SELECT
START

HOME
VOL

SCORE 100
TIME 0:05
RINGS 6
SONY
POWER
HOLD
HOME
VOL
SELECT
START

HOME
VOL


LEVEL
0
HIGH
5
LINES
25
SONY
POWER
HOLD
HOME
VOL
SELECT
START

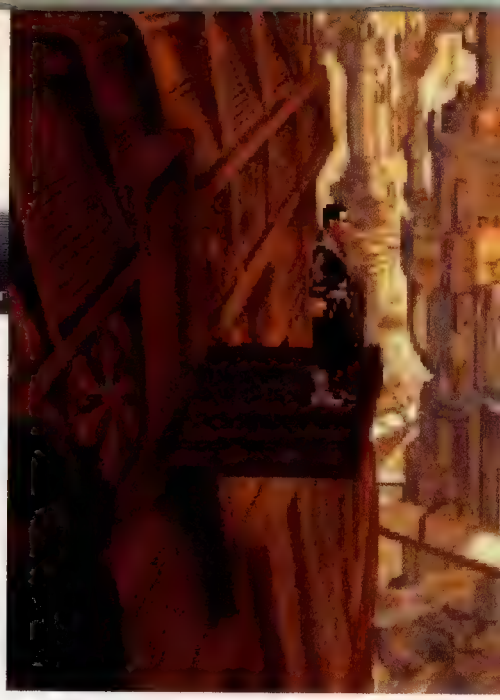
HOME
VOL

PLAYSTATION FREEDOM

PORTATILE, POTENTE, PROGRAMMABILE. ESPLODE LA SCENA DELLO SVILUPPO DOMESTICO SU PSP. SONY (NON) PERMETTENDO

L'odierna generazione di videogiocatori si sente depredata, ingannata e delusa da un'industria che si sta rapidamente trasformando in una fortezza fra le cui mura non si coltiva altro ideale se non quello del potere e del profitto. Qualcosa deve coprire il vuoto che separa le varie conversioni, i giochi su licenza e le futili produzioni che derivano da questa situazione. E così, mentre i publisher battono strade sicure per non rischiare di spaventare il pubblico pagante, quest'ultimo sceglie sempre più spesso di attingere all'energia e allo spirito del passato. Il software homebrew (realizzato in casa) sarà anche disponibile gratuitamente, ma ciò che lo rende davvero importante è l'ideale di libertà che rappresenta: una libertà che gli sviluppatori di software commerciale respirano ormai sempre più raramente. Il suo appeal, in questo senso, ha radici molto più profonde della semplice nostalgia.

Questo ragionamento spiega ciò che è accaduto con Xbox e ciò che sta oggi trasformando PSP. Ma cosa dire circa le altre scene rinomate, come quella Dreamcast e GP32? Un'altra spiegazione potrebbe essere che in quanto elementi rassicuranti e dimostrativi del proprio DNA di giocatore, i titoli vintage e la customizzazione sono componenti chiave nella personalizzazione delle proprie tecnologie. Una PSP? Chiunque può averla. *Ridge Racer*? Chi non ce l'ha ci avrà almeno giocato. È il contenuto della cartella 'Game' sulla Memory Stick ciò che rende speciali. C'è una grande verità dietro la visione di J Allard della 'remix generation': i vecchi sistemi di espressione personale sono infatti divenuti così intimamente omogenei che solo applicandovi qualche tipo di 'impronta' i giocatori possono dire la propria. Ma ciò di cui Allard non si rende conto è che quelle 'impronte' non possono essere prodotte in massa o



pubblicizzate più di quanto la potenza tecnologia moderna possa essere controllata.

Con la scena Xbox (indubbiamente la più prolifica mai sviluppatasi attorno ad una console) ormai giunta al culmine, la sua comunità di tecno-esploratori sta cominciando a migrare verso la prossima frontiera, seguita dal precedentemente neutrale contingente asiatico. Anche rispetto a quella PC, la scena console si è evoluta profondamente, sviluppando un vorace appetito per il progresso. Quella che interessa la nuova console portatile di Sony, in particolare, si sta muovendo a ritmo accelerato. I molteplici siti creati per riportarne i progressi vengono aggiornati incessantemente, e sono luoghi in cui le speculazioni tendono spesso a trasformarsi in realtà nella forma di effettive conversioni, uscite e aggiornamenti.

Date le circostanza, c'è poco di sorprendente al di là di questa efficienza. Sebbene l'idea che si tratti di un 'iPod killer' sia pretestuosa, la definizione di 'Xbox tascabile' descrive perfettamente la creatura in cui PSP si sta rapidamente trasformando. In materia di emulazione, in particolare, la console Sony rappresenta l'ultima (e potenzialmente la più grande) iterazione del ciclo.

"Sapevo che si sarebbero potuti creare molti emulatori", dice **Mirakichi**, uno dei prolifici programmatori giapponesi della scena nonché autore dell'emulatore Game Boy RIN, "ma sono sorpreso dalla velocità con cui è progredita l'analisi delle funzionalità della PSP nel breve lasso di tempo fra l'uscita di 'Hello World' e oggi". Da quando quel cruciale frammento di codice (una semplice stringa a video dall'enorme significato) ha 'salutato il mondo', un'era di giochi ed emulatori di hardware si è resa disponibile ad una comunità germogliante.

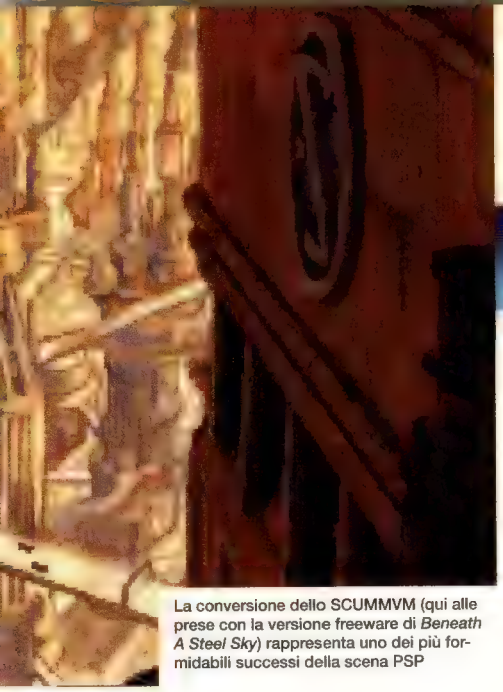
"Ho cominciato a cincischiare con la PSP", dice **Nem**, autore di 'Hello World', "quando è stato scoperto il 'finto aggiornamento'. Ho dapprima provato a fare reverse engineer su quello, ma con scarsi risultati. Poi ho provato a leggere il firmware nella memoria flash della PSP, ma non era ancora abbastanza. Più o meno in quel periodo comparve un post su ps2dev.org su come far girare codice binario ELF sulla PSP 1.00. Da lì mi ci sono voluti solo pochi giorni per far apparire qualcosa sullo schermo, e qualche altro ancora per ripulire il codice".

Sono passati pochi mesi da allora e già esistono emulatori quasi perfetti di sistemi come NES, SNES, Game Boy, Master System, Mega Drive, Amiga, WonderSwan e PC Engine, con quest'ultimo garante di perfette versioni portatili di titoli come *R-Type*, *Devil Crash* e *Dracula X*. L'ultimissimo emulatore di Neo-Geo CD, inoltre, offre emulazione fullscreen comprensiva di sonoro di praticamente ogni gioco uscito per il sistema. L'unico requisito è una Memory Stick sufficientemente capiente, il che rappresenta per molti un acquisto comunque essenziale.

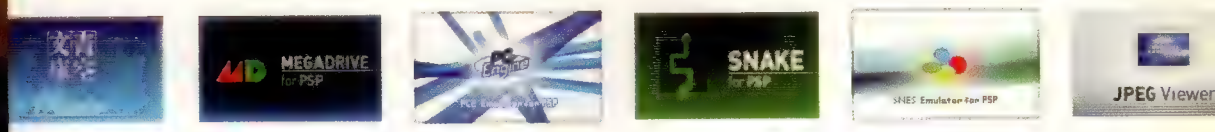
Ciò che PSP condivide con Xbox e Dreamcast è la sua capacità di alimentare la fiamma dell'emulazione, per prolungarla. Laddove i sistemi di Microsoft e Sega offrivano i mezzi per godere agilmente dei giochi emulati (e su un televisore piuttosto che sul monitor di un PC), lo schermo di PSP aggiunge trasportabilità all'equazione senza inficiare la fedeltà della riproduzione. Giochi che nella maggior parte dei casi conservano il loro appeal solo se assunti a piccole dosi possono ora essere apprezzati su un sistema pensato appunto per una fruizione di questo tipo. Quando a massima potenza (vedi 'Per un pugno di hertz'), PSP non diventa solo più promettente dei suoi rivali o predecessori, ma anche sufficientemente performante da alimentare il sogno dell'emulazione senza sollevare timori circa una sua piena espressione.

Come per ogni scena analoga, la pronta disponibilità di applicazioni homebrew per PSP stimola la domanda dei rispettivi tool. Avere in casa PC e console è ormai una consuetudine piuttosto che un privilegio: periferiche economiche, infrastrutture broadband e network di distribuzione file permettono di far arrivare il software necessario direttamente a coloro che coltivano anche solo un interesse momentaneo. Per comprendere il genere di lavoro svolto fino ad oggi, **Videogiochi** ha interpellato un esponente della scena noto a molti. "Dato che la PSP è un hardware relativamente nuovo", dice **Lantus**, un luminario della scena Xbox, "c'è ancora un sacco di ricerca da fare sulla 'inversione' delle API e sulle chiamate di funzione. Detto questo, è abbastanza semplice trasferire il codice originale di molte conversioni. Ma le routine specifiche dell'hardware, come il rendering sul framebuffer, il sonoro, l'IO dei file e ovviamente la registrazione degli input del gamepad vanno ancora studiate.

"La mia storia come sviluppatore domestico è iniziata su Xbox", ricorda. "Quando ho visto la conversione del MAME girare sull'hardware mi sono così esaltato da decidere di convertire il fantastico emulatore SNES, xSnes9x. Da allora ho lavorato su una vasta gamma di software per Xbox, tra cui il Surreal 64, un emulatore di



La conversione dello SCUMMVM (qui alle prese con la versione freeware di *Beneath A Steel Sky*) rappresenta uno dei più formidabili successi della scena PSP



N64 basato su tre core separati per offrire un alto livello di compatibilità all'utente finale. Dopo aver indagato un po' la scena GameCube, mi sono infine spostato su PSP dove sto attualmente concentrando i miei sforzi".

Ma cosa sprona gli sviluppatori domestici? Esiste forse un elemento di ribellione contro i fabbricanti di hardware nell'hobby di sbloccare tutto il potenziale di una console? "Non è assolutamente una ribellione contro Sony", replica. "Davvero. Si tratta solo di fare la mia parte per la scena e portare qualche sorriso sui volti degli utenti finali. Mi interesso all'homebrew semplicemente perché so che mi divertirò a giocare con le mie conversioni degli emulatori e che altri faranno altrettanto". Ci sono forse aspetti della strategia Sony, dettata come sempre in egual misura da intento e circostanza, che avrebbero involontariamente favorito questa crescita di software creato e distribuito in via alternativa? Mirakichi risponde: "È stato magnifico che Sony sia riuscita a lanciare così tanti hardware ad un prezzo così basso, ma sebbene quello di introdurre la sua prima console portatile sfruttando i franchise PlayStation sia stato un piano di battaglia forte, le iniziali difficoltà dell'hardware e la mancanza di sapore nella line-up hanno creato dei problemi".

Alla luce del comprovato appeal dell'homebrew, quindi, e del suo vorace appetito, sarebbe saggio per le case costruttrici perseguire un modello economico che legittimi lo sviluppo hobbistico con regolari release commerciali, guadagnando la possibilità di coltivare entrambi i mercati? Mirakichi sostiene di sì. "Sony ha rilasciato i kit di sviluppo Net Yaroze e PS2Linux per l'utenza PS2 domestica", dice, "e spero che rilascerà qualcosa di simile per la PSP. Per quanto riguarda il business dell'emulazione, può preservare e proteggere i vecchi giochi, pertanto è una cosa positiva. Non vedo l'ora di provare il primo servizio di download per Revolution di Nintendo". **David Brickley** di Codemasters, development manager degli adattamenti dei franchise di *TOCA* e *Colin McRae Rally* per PSP, ha una risposta meno ottimistica. "Legittimandolo", dichiara, "svanirebbe parte del suo appeal. A quel punto la scena homebrew dovrebbe cominciare ad aderire alle politiche di candidatura di Sony (approvazione del concept, rispetto dei requisiti tecnici) come fanno tutti gli altri, e Sony dovrebbe assumere nuovo personale per il QA. Già adesso sono letteralmente assediati da sviluppatori desiderosi di realizzare giochi per loro. Dal punto di vista di Sony, ci sarebbe da fare troppo per guadagnare poco".

In una comunità nella quale la ricompensa è praticamente inesistente, e raramente pretesa, non c'è ragione di dubitare dell'atteggiamento benevolo di sviluppatori come Lantus e Mirakichi. È un peccato, però, che la loro passione debba percorrere così diligentemente il sentiero della legalità. Ogni volta che sorge il sole dell'homebrew, è necessario riconsiderare il confine oltre il quale l'ombra passa dal grigio al nero.

"NON È UNA RIBELLIONE CONTRO SONY. SI TRATTA DI FARE LA MIA PARTE PER LA SCENA E PORTARE QUALCHE SORRISO SUI VOLTI DEGLI UTENTI"

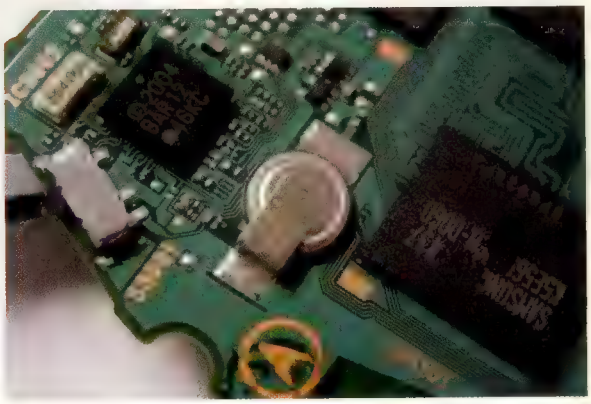
Il più discutibile degli emulatori PSP è senza dubbio lo sperimentale Visual Boy Advance, un emulatore di GBA che, se dovesse raggiungere una velocità ottimale, comincerebbe a danneggiare il principale concorrente di Sony nel mercato degli handheld. Si tratta di un prodotto ancora giovane, in attesa che diventi possibile accelerare il 2D via hardware, ma quando Nintendo sarà alle prese con la promozione del nuovo Game Boy Micro, la notizia che la sua intera libreria di videogiochi è illegalmente fruibile su un prodotto concorrente non le farà certo piacere. A dispetto di quanto molti possano pensare, l'apparente ironia di una simile situazione (la diffusione di un hardware per mezzo del software prodotto per un sistema concorrente) non verrebbe sommessamente accettata da Sony. Per quest'ultima, ogni PSP venduta sono soldi persi dal momento che il profitto deriva da quei giochi ufficiali che la scena homebrew non aiuterebbe certo a vendere. Come dimostrano gli aggiornamenti del firmware obbligatoriamente richiesti da giochi come *Coded Arms* e *Intelligent Licence* per funzionare, la società non sta facendo finta di niente.

CybBlade è un membro di PSP-Dev, il gruppo spagnolo che per primo ha risposto all'upgrade 1.50 del firmware (preinstallato in tutti i sistemi distribuiti successivamente al lancio giapponese) che ha diviso la comunità in coloro che potevano lanciare codici non autorizzati e coloro che potevano solo stare a guardare. "Abbiamo cominciato quando è uscito il codice di 'Hello World'", rivela, "partendo dall'analisi delle ISO di Paradox [alcuni dei primi file immagine di UMD distribuiti illegalmente sulla rete]. Abbiamo scelto PSP perché è potente e ha delle caratteristiche interessanti, e anche perché a pochi giorni dalla sua uscita c'erano già programmi per creare video. Abbiamo dovuto affrontare il problema del firmware perché alcuni di noi erano passati alla versione 1.50, e nell'ultimo mese è stato cruciale sviluppare contromisure come Swaploit, KillerX e, solo una settimana dopo, KXploit".

L'ultimo di questi è quello importante. L'originale Swaploit (che permetteva di 'bypassare' il firmware 1.50 utilizzando due Memory Stick, un buon tempismo ed una pazienza disumana) non ha neanche avuto il tempo di deludere prima che il quasi trasparente KXploit seppellisse completamente la questione con una soluzione definitiva. Da allora, però, le successive versioni 1.51,

PER UN PUGNO DI HERTZ

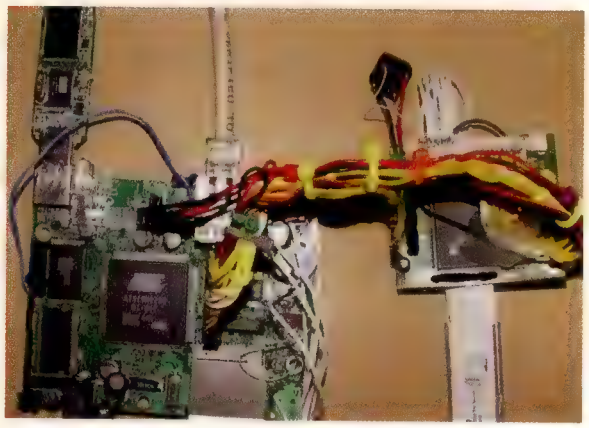
Il 'limitatore' a 222MHz della CPU imposto agli sviluppatori è stato inizialmente accolto con preoccupazione dalla comunità. L'idea di Sony è quella di evitare che giochi 'esigenti' come *Ridge Racer* prosciughino rapidamente la batteria del sistema, almeno finché non se ne renda disponibile una più capiente. Probabilmente grazie alla potenza del racing game Namco, nessuno sembra più disturbato dalla cosa. Ma ora ogni emulatore degno di questo nome si è lasciato alle spalle tanto il limite di Sony quanto le sue motivazioni offrendo la possibilità di 'overclockare' la CPU a 333MHz senza causare danni. Non solo. La medesima funzionalità è disponibile 'singolarmente' con il WAB Launcher, che fra le altre cose permette di far girare alla massima velocità anche giochi ufficiali su UMD. *Wipeout Pure*, ad esempio, viaggia a 60fps quasi costanti settando la CPU a 333MHz.



L'artista Pochi ha realizzato una serie completa di icone e sfondi. Si tratta indubbiamente di uno dei lavori hobbistici più deliziosi che si siano mai visti

SCHEDE DI MODIFICA

Sebbene lo sviluppo nella scena homebrew sia tipicamente condotto con la massima professionalità, in pochi possono vantare l'abilità di Team Xecuter. Dopo aver equipaggiato una piccola armata di utenti Xbox con gli strumenti per leggere svariati tipi di media, modificare la modalità video, riavviare più efficientemente le loro console e, ovviamente, accedere a tutta una serie di giochi e applicazioni sviluppati dalla comunità, il gruppo sta mettendo insieme un hardware per PSP altrettanto fenomenale. Annunciato i primi di luglio, l'add-on (quello in foto è il kit di sviluppo) promette di estendere la compatibilità del sistema a tutti i tipi di media rimuovibili. Xecuter sostiene che l'hardware sia anche in grado di downgradare il firmware della PSP, ma non intende rendere questa funzione disponibile nel prodotto finito.



1.52 e 2.0 del firmware hanno provveduto a tappare le falle del sistema. Per tutti coloro che hanno upgradato o che acquisteranno i prossimi modelli con il nuovo firmware preinstallato, non c'è niente da fare. Per ora.

"Verrà studiato un metodo specifico per ogni upgrade del firmware", crede CybBlade, "finché qualcuno non troverà un bug che Sony non sia in grado di eliminare. Andrà così, oppure qualcuno svilupperà un patcher generico che possa fare il lavoro per noi. Non credo che vedremo mai un mod-chip per PSP, ma presto saranno disponibili alcune modifiche hardware: ad esempio un emulatore di Memory Stick che utilizza un disco rigido per immagazzinare i dati".

È importante sottolineare come la scena homebrew, con i suoi emulatori e le sue applicazioni, non rappresenti una delle principali preoccupazioni di Sony. Il problema è che sebbene i suoi intenti siano innocenti, di certo non sono privi di conseguenze. Quando si aprono certe porte, un'ombra familiare è destinata ad entrare in gioco. "Purtroppo", concorda Lantus, "è inevitabile che giochi pirata finiscano per girare su qualsiasi console. Le protezioni del sistema incidono più che altro sulla diffusione del fenomeno. Ad un certo punto la PSP soccomberà, e sarà un giorno triste per la scena homebrew".

Come avrete intuito, questa intervista è stata condotta prima che quel giorno di fatto arrivasse. Come Dreamcast, il sistema Sony può leggere software copiato senza essere sottoposto a pericolose modifiche hardware. Di conseguenza, ogni giorno emergono applicazioni sufficientemente 'compromettenti' da essere bandite dai forum: una di queste è l'SDK (l'equivalente per Xbox ha permesso di realizzare gran parte del suo software illegale); un'altra è un ripper UMD in grado di trasferire l'intero contenuto di un gioco su Memory Stick rendendolo facilmente distribuibile. E infine c'è il 'launcher', un'applicazione che avvia le immagini degli UMD dirottandone le chiamate verso il Memory Stick piuttosto che il disco ottico.

"NON CREDO CHE VEDREMO MAI UN CHIP DI MODIFICA PER PSP, MA PRESTO SARANNO DISPONIBILI ALCUNE MODIFICHE HARDWARE"

In un mondo in cui raramente gli hacker si arrendono, la difficoltà nel creare una simile applicazione ne ha reso l'arrivo ancora più probabile. Così come è accaduto con il supporto dell'hard disc per Xbox e PS2, gli innegabili benefici legati al funzionamento di un software da una sorgente più veloce e meno affamata di energia dell'UMD non ha fatto altro che aumentare la domanda. Esistono già ISO loader per diversi giochi, e inevitabilmente ce ne sarà presto uno per tutti. Considerata la pacifica battaglia nel far girare codice non ufficiale combattuta sul campo del firmware, l'avvento della pirateria e la conseguente risposta di Sony porteranno inevitabilmente alla guerra.

Per quanto riguarda il settore commerciale, questo comporta una crescita del livello di sicurezza man mano che Sony adotta le contromisure del caso. In Codemasters il problema già esiste in forma embrionale, ma deve ancora degenerare in qualcosa di più intrusivo. "Fino ad ora si è trattato solo di usare le ultime librerie e l'ultimo firmware", dice Brickley. "Stiamo implementando soundtrack personalizzati in *TOCA: Race Driver 2*, pertanto sappiamo che anche con le ultime librerie possiamo fare lo streaming da Memory Stick. Questo permetterà di fare cose interessanti nei prodotti futuri, come uploadare le proprie immagini per usarle nel gioco.

"Il problema più grande riguarda il fatto che non possiamo masterizzare gli UMD direttamente, il che significa che non abbiamo idea delle sue performance fintanto che non ne riceviamo uno noi stessi. La speranza è che in futuro Sony rilasci un masterizzatore per gli sviluppatori che emuli le performance dell'UMD pur senza svelare il metodo di crittografia".

Altrove, la dottrina di Microsoft di danneggiare l'appeal della pirateria piuttosto che la pirateria stessa ha fatto progressi considerevoli, ma quel modello potrà difficilmente funzionare su un sistema dall'infrastruttura online limitata come quella di PSP. **Clayton Clark**, webmaster e fondatore del sito PSP Updates (precedentemente noto come PSP Hacker) assicura che sebbene la pirateria sia inevitabile, non è affatto il propulsore di quanto si è visto fino ad oggi.

"Non avremo niente a che fare con la pirateria", dichiara Clark sul sito. "C'è qualcosa di molto umano, logico e intellettuale nell'hacking. Ci vuole una mente creativa e libera: lo spirito promosso da PSP Updates. Non abbiamo problemi con Sony, e infatti stiamo discutendo con loro per ricevere giochi e press kit per le anteprime". **Ruka**, un altro programmatore giapponese autore dell'emulatore NES Nester J, concorda: "È soprattutto una questione che riguarda la morale del singolo utente. Se il mio lavoro dovesse mai cominciare ad infrangere copyright, smetterei di sviluppare su PSP".

Ogni comunità ha bisogno di un luogo di assemblea, e sebbene svolga un compito condiviso da molti altri siti, PSP Updates è attualmente il più frequentato. Quando i normali utenti finali cercano la loro dose di novità o quando i più loquaci membri della comunità cercano il dialogo, fanno solitamente visita a questo sito. Quando New Line Cinema ha reso pubblica l'intenzione di rilasciare trailer codificati specificatamente per PSP, l'ha fatto con la collaborazione di PSP Updates. PSP Updates è diventato di fatto il quartier generale delle scena Occidentale, e ne sta subendo le conseguenze: ripetizioni delle stesse domande, fiumi di pettegolezzi che periodicamente degenerano in speculazioni selvagge, e battaglie etiche destinate a rimanere irrisolte per sempre.

"I forum erano inizialmente molto caotici", dice Clark parlando del periodo immediatamente successivo alla release del KXploit. "Avevamo oltre mille nuovi iscritti al giorno per i primi giorni, e tutti avevano delle domande. I forum erano imbottiti di richieste di aiuto: era assurdo. Devo ringraziare i miei moderatori per aver passato infinite ore al giorno a dare risposte. Capimmo subito che era giunto il momento di scrivere la UFAQ (Ultimate Homebrew Guide/FAQ). In questo momento abbiamo più di 10.000 utenti registrati e la UFAQ è stata vista 28.000 volte".

Ma come può un sito gestito da e per hobbisti sopportare una simile ondata? "La sola sezione download", rivela Clark, "contiene più di 500 file e ne serve quasi 100GB al giorno. Non ho i numeri esatti alla mano, ma direi 150GB al giorno, senza contare il resto del sito. Anche se noi stessi le detestiamo, abbiamo implementato le pubblicità di Google, qualche pop-up e link per aiutarci a sostenere i costi. Attualmente siamo in leggera perdita".

Gli hobbisti hanno portato *Beats of Rage* e i suoi mod dal PC a PSP. È un ottimo codice, ma tutt'altro che legale

Quella della questione finanziaria non è l'unica nuvola destinata a sorvolare a lungo PSP Updates e i suoi simili. In un'arena affollata come il web, un sito 'acchiappa tutto' come questo non può permettersi di essere selettivo nei suoi reportage, non senza perdere le luci della ribalta. Benché rispetti la politica di limitare la copertura della pirateria nella forma di notizie piuttosto che distribuendo codice illegale, la quotidiana reiterazione dei suoi valori anti-pirateria non è certo destinata a soddisfare tutti. Ciononostante, il sito occupa adesso un posto fisso in un network vario ed equilibrato che include alternative più specifiche (la sezione PSP del PS2-Dev forum, ad esempio). Questo luogo, piuttosto vasto e completo, è dove la corte dell'opinione pubblica sarà sempre in sessione.

Cosa è lecito aspettarsi da questo potente trampolino? Fin dove si spingerà la scena PSP? Arriverà il momento, fra mesi, settimane, giorni o addirittura ore, in cui si rifletterà ancora una volta su come il sogno di una notte sia diventato la realtà del giorno dopo?

"Una cosa che ho imparato dall'homebrew per Xbox", dice Lantus, "è mai dire mai. Sono necessari alcuni metodi di ottimizzazione per far girare la maggior parte degli emulatori di 16bit con un buon frame rate e il sonoro. Ci vorrà tempo, ma è certamente possibile. N64 e molti emulatori di 32bit, però, saranno più complicati, ma non dico impossibili. Per far funzionare quello di N64, per esempio, sarà necessario conoscere le API 3D della PSP. Non avrebbe senso usare il rendering software per emulare le API grafiche, metodi HLE [High Level Emulation] e/o ricompilazione dinamica. Ma questo richiede memoria, un sacco di memoria. La PSP ha una memoria principale molto limitata. Non so se tutto questo funzionerebbe, ma non mi sorprenderebbe vedere un giorno qualcuno giocare a *Mario 64* su PSP". Le speranze di Mirakichi sono ancora più ambiziose. "Sebbene sia difficile", aggiunge, "c'è la possibilità di realizzare un emulatore di PlayStation".

E così, la scena PSP è già impegnata in speculazioni sul futuro pur non avendo ancora massimizzato i risultati ottenuti fino ad oggi. Lo sfruttamento della funzioni hardware di PSP che ha permesso di implementare il widescreen nell'ultimo emulatore di Neo-Geo CD ha aperto uno spiraglio nell'armatura che circonda la GPU del sistema, e per quando leggerete queste righe non è escluso che altri siano riusciti a smantellare ciò che ne resta. Per quanto riguarda il passo successivo, e quello ancora dopo, be', tutto è possibile.

Progetto

"*Project Gotham Racing* non era il nostro nome ideale, ma la gente ormai lo conosce, quindi resterà sempre quello", dice **Martyn Chudley**, direttore generale di Bizarre Creations. Il nome è stato coniato da Microsoft dopo che il team di Liverpool ha aggiunto New York alle città disponibili in *Metropolis Street Racer* ed è rimasto incollato al gioco anche contro la volontà del team. Per i membri di Bizarre, infatti, *PGR3* avrà sempre un altro titolo, come spiega Chudley: "Il nome interno del progetto è Amax, perché l'amaxofobia è la paura di andare in macchina". La scelta potrebbe sembrare inusuale, finché non si comprende che il soprannome riassume tutto ciò che *PGR3* si propone di catturare: questa non è una simulazione di guida o un racing game arcade. È un gioco per chi *ama* andare in macchina.

Project Gotham Racing ha preso forma come titolo di lancio per Xbox, un'evoluzione del già citato gioco per Dreamcast. Due episodi dopo, e con un terzo in arrivo nella finestra di lancio di Xbox 360, è passato da nome in codice a parola d'ordine, un simbolo della vincente miscela di un modello di guida accessibile, automobili fedelmente riprodotte, ambientazioni

360

Bizarre Creations mette la sesta e proietta la propria serie nella prossima generazione. Ora si tratta di fare un passo indietro per compierne due in avanti

Titolo: **Project Gotham Racing 3**
Formato: **Xbox 360**
Produttore: **Microsoft**
Sviluppatore: **Bizarre Creations**
Origine: **Inghilterra**
Data d'uscita: **Dicembre**

La Ferrari 430 sarà la nuova punta di diamante di *PGR3*: delle 80 macchine che compongono il garage del titolo Bizarre, solo dieci non sono disponibili all'inizio del gioco, il che consentirà agli utenti di scegliere la propria supercar preferita e tenerla fino alla fine della modalità carriera

cittadine realistiche e una struttura di gioco avvincente. È, insomma, il nome su cui Bizarre è riuscita a costruire la propria reputazione. Oppure, come dice Chudley: "*Forza* e *Gran Turismo 4* si occupano alla grande dell'aspetto simulativo. *Burnout* e *Need for Speed* vanno in una direzione arcade e noi siamo da qualche parte nel mezzo. Magari non ci piace essere in quella posizione, ma è la nostra nicchia. Consideriamo il nostro gioco come un arcade serioso piuttosto che una simulazione frivola".

PGR3 propone una svolta sostanziale nella serie, una svolta incentrata sui suoi veicoli. La lista di vetture disponibili in *PGR3* è stata infatti epurata dalle automobili di poca potenza presenti nei precedenti *Gotham* per offrire esclusivamente quelle mostruose supercar che costituiscono spesso il premio finale dei racing game realistici. Il garage comprende 80 modelli ed è la base per il motto del gioco: 'La vita comincia a 250'. Chilometri orari, ovviamente. A detta di Chudley, lo slogan "racchiude tutto ciò che sono le supercar. La gente non considera la Radical come una supercar, eppure possiede quel genere di caratteristiche che stiamo provando a trasmettere. È il nostro punto di demarcazione, il nostro obiettivo. Una delle prime cose che abbiamo studiato in *PGR3* è stato il roster di vetture: quale genere di auto sarebbe stata perfetta per la next-gen? Le supercar racchiudono quel concetto integralmente:

sono le auto più spettacolari, desiderate e veloci, quelle che la gente ha come poster nella propria stanza. Ci sono altri giochi con set di auto differenti: c'è *GT4*, che è geniale, e *Forza*, che è l'attacco di Microsoft a quel genere di mercato. Ci sono *Need for Speed* e *Juiced* che coprono la fascia bassa, con le loro opzioni di customizzazione. Quindi quale segmento del mercato non è ancora sfruttato? Non volevamo coprire tutto il mercato: se l'avessimo fatto, avremmo dovuto includere 700 auto e non avremmo potuto raggiungere il livello di dettaglio che desideravamo, che necessita di tre mesi di lavoro per ogni auto. Abbiamo deciso di concentrarci su questo set molto limitato di vetture per proporre l'esperienza che le circonda al massimo livello di dettaglio".

Le categorie di auto erano al centro della modalità carriera di *PGR2*, con diversi gruppi di sfide progettati per essere intrapresi con un tema specifico o una potenza predeterminata in mente. È possibile che in *PGR3* le categorie di auto siano state completamente abbandonate? "Le classi esistono ancora. Una delle cose che volevo evitare era quella di avere un'auto definitiva superiore in tutto e per tutto alle altre. Volevo che tutte le auto avessero delle rivali all'altezza in modo che non sia possibile prendere parte a un certo evento, come in *Gotham 2*, scegliere il veicolo con le migliori caratteristiche e vincere ogni singola gara. Puoi giocare *PGR3* come vuoi. Vogliamo che sia accessibile, in modo che chiunque possa giocarci". Ciononostante ci sarà una star che avrà l'onore di conquistare la copertina del gioco: la Ferrari 430.

"Abbiamo 80 auto, 70 delle quali potranno essere comprate sin dall'inizio coi soldi guadagnati nel gioco. Ok, abbiamo previsto una progressione per chi la desidera, ma se uno vuole semplicemente correre online con una Saleen... tac, eccola. Nel multiplayer di *MSR* permettevamo di correre solamente con le auto vinte nella modalità single player! Ma a cosa stavamo pensando? L'intera modalità carriera ha quindi cambiato il proprio obiettivo: gli eventi si modificano a seconda del veicolo che si guida, quindi se si vuole finire l'intero gioco (o meglio, tutta la modalità carriera) con una sola vettura, è possibile farlo. E non si verrà penalizzati in alcun modo. È solo un modo per essere leali verso l'utente".

È proprio questo approccio che potrebbe rappresentare il vero balzo in avanti della next-gen: non una grafica in alta definizione o roboanti opzioni online, ma una miscela di accessibilità e sfida. Dover affrontare questa novità di *PGR3* a bordo di poderose supercar, senza una curva d'apprendimento che cominci con vetture meno potenti, potrebbe risultare intimidatorio, ma la filosofia di Bizarre Creations improntata all'accessibilità si esprimerà attraverso una manciata di nuove modalità che non possono ancora essere rivelate. Ma alla luce dei tre milioni di *Project Gotham* venduti fino ad oggi, l'accessibilità della serie è mai stata davvero un problema? "I racing game devono fornire un certo livello di sfida, ma non volevo avere troppi ostacoli da superare: persino *Forza* soffre di questo difetto e *Gotham 2* ne risente in maniera massiccia. Se si voleva correre al Nurburgring, si doveva prima correre in una pista e poi in un'altra, e così via. In *PGR* abbiamo detto 'Questa è la F50, l'auto definitiva e devi fare questo e quello e poi, 30 ore dopo, vincevi l'auto e non sapevi cosa fartene. Abbiamo visto come la gente giocava alla modalità in singolo di *PGR2* e notato che il loro interesse scemava improvvisamente. Tutti giocavano il primo capitolo e poi c'era un calo improvviso nel secondo: era abbastanza ridicolo considerando la mole di cose che avevamo inserito e che nessuno sembrava notare". Le statistiche raccolte da Bizarre sul progresso dei giocatori online mostrano questa tendenza in maniera ancora più evidente: circa il 70 per cento dei giocatori ha interrotto i propri progressi dopo il terzo capitolo dei 14 presenti nella modalità carriera offline.

PGR3 è caratterizzato da uno snellimento anche in altri comparti del gioco. I menu sono ora più concisi e diretti: il classico 'Time Attack', ad esempio, è diventato un più esplicito 'Corsa Contro Il Cronometro'. Ma ci sono anche limature e revisioni in altre aree fondamentali, come nel caso della nuova modalità Time vs Kudos, con il tempo del giro che si arresta ogni volta che il giocatore guadagna kudos, la valuta con cui *Gotham* ricompensa le manovre stilose e spettacolari. Le categorie di kudos sono state ampliate in maniera significativa, dividendo ad esempio la derapata in generi diversi (derapata in acce-

"Una delle cose che volevo evitare era quella di avere un'auto definitiva superiore alle altre. Volevo che tutte le auto avessero delle rivali. Puoi giocare *PGR3* come vuoi"

Urlo meccanico

Formato da tre persone, il team dedito alla realizzazione dell'audio di *PGR3* vive in una piccola stanza imbottita di altoparlanti, la stessa in cui hanno preso forma le onde sonore dei due precedenti capitoli della serie. Per *PGR3* il team ha fatto le cose in grande: fino a 30 microfoni sono stati impiegati contemporaneamente per ogni vettura, così da campionare i rumori di motore e scarico da ogni possibile angolazione. L'obiettivo è di interlacciare questi canali in modo tale che riflettano non solo il vero suono dell'auto, ma anche la posizione del giocatore all'interno del veicolo. La densità e la vicinanza degli edifici altera il sonoro dell'auto e ogni ruota è stata modellata indipendentemente per fornire a chi guida con la visuale interna un feedback sul tipo di superficie e sul livello di aderenza di ogni singolo pneumatico. Stando alle dichiarazioni del team, questa caratteristica permetterebbe anche di limare secondi preziosi dal proprio tempo sul giro. I responsabili mostrano una demo di una TVR che sfreccia davanti ad una telecamera fissa, col volume dell'amplificatore nella stanzetta al massimo. L'effetto è devastante: il sibilo del compressore volumetrico, la vibrazione della marmitta e il ruggito del motore si fondono in un rumore terrificante e reverenziale. È il suono della passione automobilistica, e chi non ha paura di usare il proprio impianto surround potrà apprezzarlo al meglio.

L'aumento dei dettagli all'interno delle ambientazioni non dipende tanto dall'impiego di texture di qualità superiore, ma più semplicemente dal numero di edifici che fanno da sfondo ai tracciati. New York, in particolare, sfoggia un notevole intreccio di ponti, grattacieli e vicoli

Tom & Jerry

Che ne sarà del Cat & Mouse, la modalità online non ufficiale emersa con *PGR2* in cui i giocatori si dividevano in coppie e usavano supercar per spingere delle Mini oltre la linea del traguardo? *PGR3* offre corse fra squadre (Red vs Blue), ma la tipologia di macchine offerte rende improbabile la comparsa di una modalità come quella sopra descritta. "Cat & Mouse non faceva parte del cuore del gioco", dice Chudley, "ma alla gente piaceva davvero ed era divertente. Però non faceva parte di ciò che il gioco si sforzava di proporre: in pratica l'abbiamo considerato come un diversivo. Ciò che fa la maggior parte della gente è fiondarsi sulle classi di auto superiori, quindi tutto il tempo e il lavoro (la modellazione e la rifinitura di tutti gli altri veicoli) non andava proprio sprecato, ma poteva comunque essere reindirizzato. Invece di avere una quindicina di macchine che la gente usa davvero, perché non realizzarne una marea che la gente userà per tutto il tempo?".

lerazione, in frenata, solo accennata). Vincendo si ottengono soldi, non kudos, che possono essere usati per acquistare auto i cui prezzi rispecchiano il loro valore nel mondo reale.

Xbox Live, in linea con la visione di Microsoft per 360, è una componente chiave dell'esperienza, grazie alla modalità Gotham TV: ogni volta che ci si collegherà online, si accederà a questo canale fittizio che terrà aggiornati in tempo reale su tutto ciò che sta accadendo nella comunità. "Presentazione e interfaccia sono marchiati Gotham TV", spiega Chudley, "ed è un qualcosa che è facilmente riconoscibile e ben strutturato. Mi piace paragonarlo a TIVO, che è la cosa più complicata del pianeta, ma che presenta un'interfaccia che anche mio padre riesce ad utilizzare. Abbiamo una presentazione molto aggressiva e semplificata, niente di troppo simulativo. È come la TV sportiva, qualcosa che la gente conosce, e dà l'impronta all'intero gioco.

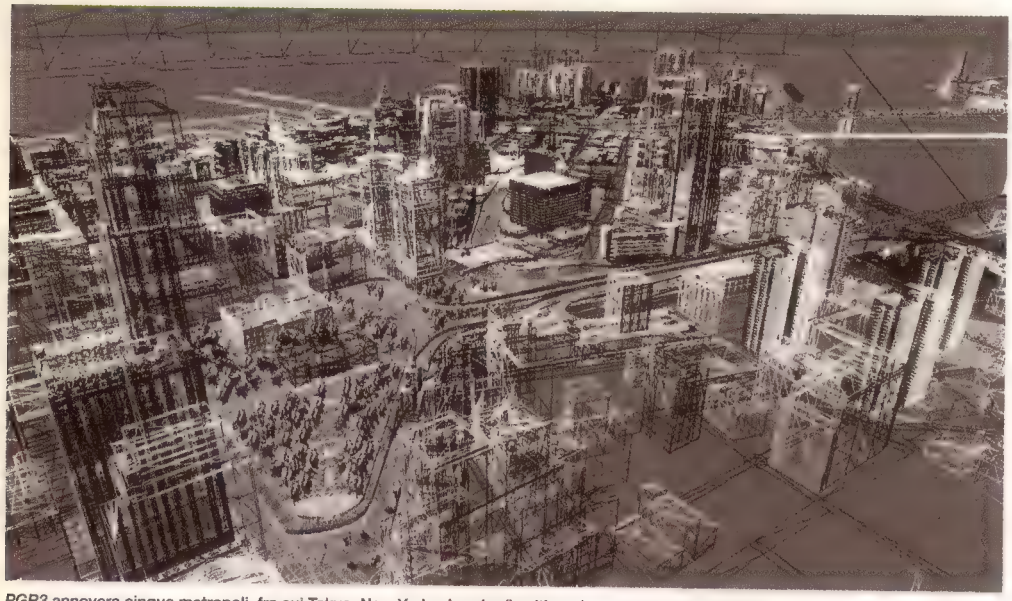
"Sapevamo che *Gotham 2* aveva una comunità, ma era molto frammentata e rinchiusa nelle lobby, mentre ora abbiamo cose come i Gotham Heroes, e messaggi che scorrono nella parte inferiore dello schermo per informare su ciò che accade nella comunità. Ma non daranno fastidio durante la propria gara. Queste news sono anche interattive e cliccandoci sopra è possibile vederle in tempo reale, e ti senti parte della globalità e di una comunità più grande. Con Xbox 360 volevamo che Gotham non fosse più così desolato: nelle precedenti edizioni era come correre in una città desertificata da un bombardamento a neutroni. Con Gotham TV, tutti ti guardano, il che sottintende che si tratta di un vero sport. È qualcosa che abbiamo davvero preso a cuore. Puoi quasi percepire la folla e sentire il pubblico che urla dalle tribune".

Questa folla virtuale è progettata per adattarsi ad ogni città e per rispondere con solerzia all'evoluzione della gara: una mezza dozzina di reazioni diverse sono previste solo nel caso in cui un'auto sfrecci troppo vicina al pubblico o si scontri contro una barriera. Gli spettatori si sporgono per vedere il passaggio delle auto, fischiano e urlano verso chi guida in maniera mediocre e applaudono le manovre spettacolari. La densità del pubblico dipende inoltre dalla propria reputazione su Live, con gruppi particolarmente folti di persone a guardare le esibizioni delle superstar. In linea con la filosofia di J Allard che vede la famiglia al centro dell'esperienza Xbox 360, potrà un giocatore inserire i volti di amici e parenti per sistemarli a bordo pista? "No, è un racing game, non 'Mio Mini Pony' o qualcosa del genere. Ci sono certe cose che funzionano con la nostra etica e altre che non funzionano. L'impronta sportiva è una sorta di progressione naturale per la serie. C'è tutta questa gente virtuale che guarda la gara, mentre la Live TV la mostra ai veri giocatori di tutto il pianeta. Il nuovo hardware ci ha dato una spinta extra; ci sarebbe piaciuto avere un pubblico in *MSR*, ma pensavamo fosse più importante concentrarsi sui veicoli e sulle ambientazioni. Ora abbiamo avuto tempo sufficiente per occuparci dell'atmosfera oltre che dello scenario che circonda i tracciati".

Le auto possono essere danneggiate e deformate, da semplici graffi lungo le fiancate a cofani accartocciati. Il comportamento della vettura non risentirà comunque degli incidenti, dato che Bizarre non ritiene la caratteristica rilevante ai fini dell'esperienza ludica

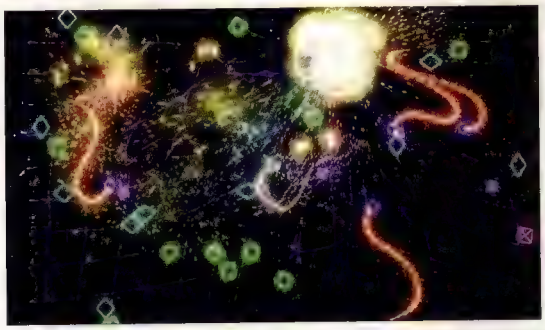
> "Volevamo che *Gotham* non fosse più così desolato: nelle precedenti edizioni era come correre in una città desertificata da un bombardamento a neutroni"

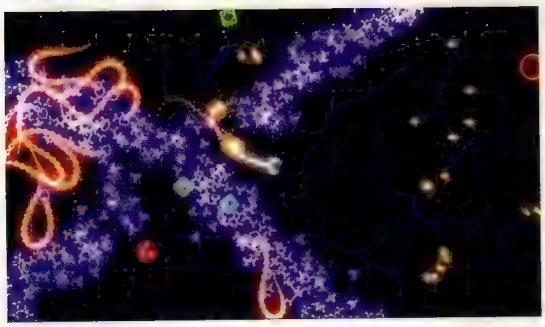
Quando il gioco viene visto attraverso la nuova prospettiva interna, si ha l'impressione di vivere una nuova ed elevata esperienza, galvanizzante quanto quella dei precedenti *Project Gotham*, ma estranea agli eccessi tipici delle simulazioni più esasperate. L'interno delle vetture propone quel livello di dettaglio solitamente legato alla realizzazione delle carrozzerie dei bolidi e delle strade cittadine: il motion capture riproduce fedelmente il movimento del pilota, dita comprese, mentre i cruscotti, realizzati meticolosamente, mostrano strumentazioni realmente funzionanti. La cura per i dettagli è sensazionale. "No, non è sensazionale, è da malati", precisa Chudley. È una dichiarazione tutt'altro che seria, ma lascia intendere lo sforzo profuso nella creazione del gioco. "Non ci piace fare le cose semplici", aggiunge uno dei grafici al lavoro su New York, mentre mostra la mappa di quella *Gotham City* che dà il nome al gioco. La sua realizzazione ha richiesto 18 mesi e il doppio del materiale fotografico utilizzato per una tipica città di *PGR2*: stavolta sono state impiegate delle macchine digitali che hanno concesso ai grafici una maggiore libertà nella raccolta di fotografie rispetto a quanta ne avessero in passato, quando si usavano reflex e rullini.



PGR3 annovera cinque metropoli, fra cui Tokyo, New York e Londra (le ultime due sono ancora segrete), ognuna con i suoi caratteristici monumenti architettonici. Londra, ad esempio, presenta l'Abbazia di Westminster, il London Eye e, ovviamente, Piccadilly Circus

L'interno delle vetture è sublime e trasmette efficacemente la gioia di possedere uno di questi veicoli





Il mini-gioco *Geometry Wars* ritorna con il sottotitolo *Retro Evolved*: lo sparatutto prende ora forma su una griglia blu che si deforma e si contorce meravigliosamente quando l'azione si fa infuocata, con l'arrivo di nuovi colori e particelle a confondere ulteriormente il giocatore

Per dare una dimensione della complessità di questa New York virtuale e delle altre città del gioco sono sufficienti alcuni dati nudi e crudi: le texture della strada sono composte da quattro strati separati, uno con la texture dell'asfalto, due per modulare la superficie con crepe e sporco, e un quarto per un'applicazione finale di sgommate e linee bianche e gialle; esterno e interno delle vetture sono formati da oltre 40.000 poligoni ciascuno; il ponte di Brooklyn e quello di Manhattan sono composti rispettivamente da 600.000 e un milione di triangoli (per rendere l'idea, uno dei tracciati di Tokyo di *Metropolis Street Racer* ne contava complessivamente 90.000). Ogni ponte è lungo circa un chilometro e mezzo, ed entrambi servono da rapido collegamento fra alcuni dei circuiti che si dipanano fra Brooklyn e Manhattan. I ponti non sono solo un rettilineo su cui spingere a tavoletta, ma veri e propri monumenti architettonici. Il Manhattan Bridge vanta

La modellazione di auto e città richiede una mole di lavoro impressionante: per questo motivo non è ancora chiaro se Bizarre proporrà delle espansioni su Live, come accaduto con *Project Gotham Racing 2*

L'editor di percorsi permette di definire rapidamente e facilmente il proprio tracciato nell'ambito di ciascuna città, per sfide offline o su Live. I punti di partenza sono prefissati e la selezione dei vari incroci permette di creare circuiti chiusi o gare point-to-point. È anche possibile, tramite un apposito generatore random, unire i vari punti in maniera casuale, ottenendo così milioni di combinazioni diverse

una strada sopralevata a tre corsie, è attraversato dai treni della metropolitana e racchiude un intricato agglomerato di cavi, fili e sostegni. Attraverso questa ragnatela di metallo è possibile ammirare la città, un denso fondale urbano che si distende fin dove può vedere un turista. La cosa che colpisce è il grigiore generale, da intendersi non come slavato pseudo-realismo, ma come vivida e fedele riproduzione delle tonalità grigiastre di una grande metropoli. Se è mai esistita un'occasione per utilizzare il termine 'grigio' come un complimento, è proprio questa. Questo genere di panorama è tutt'altro che unico: un'altra delle città, di cui non è ancora possibile rivelare il nome, offre una tale gittata visiva da accogliere i tre chilometri di lunghezza di uno dei suoi circuiti, abbracciando i cortili e i vicoli dei suoi edifici.

Per quanto riguarda il frame rate, Bizarre Creations spera di raggiungere i 60fps, ma non può fare promesse dato che il gioco è ancora lungi dall'essere completato. Ciononostante la build più recente mostrata dallo studio inglese denota un dettaglio eccellente, con carrozzerie sfavillanti e una visuale interna che sembra incarnare tutto quello che Chudley desiderava: "Una delle cose che mi premevano davvero era quella di costruire adeguatamente non solo gli esterni, ma anche gli interni. Volevo esaltare l'esperienza del possesso di un'autovettura. Se possiedo una Enzo, quando la guido ho una sensazione completamente diversa da quella che può offrirmi una TVR Sagaris. Sono esperienze che pochi possono provare nella vita, pertanto volevamo avvicinarci il più possibile a quel set di auto, le supercar e le piste che quasi tutti desiderano".

Il modello di guida di *PGR* è sempre stato una divertente miscela di realismo e irrealismo: preciso, con un forte feedback ed un forte carattere per ogni veicolo, ma sufficientemente permissivo da consentire ai giocatori di guidare con stile. I produttori di auto non hanno mai protestato? La già citata Sagaris, per esempio, non ha l'ABS: la TVR ha magari richiesto che il modello della propria vettura riflettesse questa caratteristica rispetto alle altre auto di *PGR3*? "I produttori desiderano che le proprie auto siano riprodotte correttamente dal punto di vista grafico (tanto che vogliono approvare il modello e le texture utilizzate) e da quello della sicurezza (per esempio non si può distruggere l'abitacolo), ma non sembrano troppo interessati a tutto ciò che riguarda il comporta-

L'intero team di *PGR3* riunito per l'immancabile foto di gruppo: il direttore generale di Bizarre, Martyn Chudley, è in prima fila sull'estrema destra, di fianco alla moglie Sarah, direttore commerciale della softco britannica

Motorsupport

I racing game su Xbox hanno due capisaldi indiscutibili: *PGR2* e *Forza Motorsport* (in alto). In pochi sanno però che i due giochi non condividono solo una curva di apprendimento ben bilanciata e, presumibilmente, lo stesso pubblico, come spiega **Sarah Chudley**, direttore commerciale di Bizarre: "La struttura di Microsoft rispecchia la nostra, perciò il nostro capo programmatore ha un equivalente in Microsoft: un programmatore esperto con cui comunica costantemente e che diventa i suoi 'occhi e orecchie' in Microsoft. Lo stesso vale per il capo designer, per la grafica, la produzione e così via. Alla fine dello sviluppo del primo *PGR*, molte di queste persone stavano cercando un modo per venire coinvolte maggiormente nei nostri progetti e Microsoft stava contemporaneamente cercando di creare un team interno. È da lì che è nato il team di *Forza*. Ci sentiamo ancora, dato che siamo amici, ma non abbiamo più quelle lunghe e numerose conversazioni di un tempo".

mento della macchina e la guidabilità. Credo che apprezzino il fatto che per quanto realistico possa diventare un gioco, non possa ricreare al 100% l'esperienza di guida della vita reale".

E per quanto riguarda l'esperienza di guida online? Dato che Bizarre si è ripromessa di organizzare regolarmente tornei che accolgano diverse migliaia di giocatori, è lecito domandarsi quali misure verranno adottate per bloccare cheater e parassiti vari. "Imbrogliare sarà molto più difficile in *PGR3*", dice Chudley con aria di sfida. "Il livello di sicurezza su 360 sarò molto più elevato stavolta. Credo che Microsoft abbia imparato un sacco sulla sicurezza grazie a Xbox. Per quanto riguarda il nostro gioco, adotteremo delle misure che risolvano i problemi che sono sorti in *PGR2* e avremo la facoltà di bannare i giocatori da Live: è un'iniziativa che Microsoft Game Studios vuole trasformare in standard per tutti i titoli first party. Per quanto riguarda giocatori troppo aggressivi o scorretti durante le gare, c'è ovviamente il sistema di feedback integrato nella nuova versione di Live: ciò significa che un giocatore che riceva costantemente un pessimo feedback verrà sempre accoppiato con utenti dal medesimo feedback, in modo che possano scannarsi fra loro".

Ad ogni modo, *PGR3* è già online da diverso tempo, sebbene in un tipo di arena del tutto diversa: il sito web di Bizarre Creations. Il diario dello sviluppo tenuto dallo studio ha alimentato l'eccitazione dei fan diffondendo periodicamente informazioni e immagini in piccole dosi. Ma ciò è dipeso solo in parte dai contenuti divulgati. Grazie anche ad un buon tempismo, i precedenti *Project Gotham* sono sempre riusciti ad attirare su di sé un'attenzione colossale. *PGR* si è dimostrato una potente offerta di lancio per Xbox, e il suo seguito è stato l'apripista dei titoli di seconda generazione per la console Microsoft, nonché il primo gioco per Live la cui struttura e i cui contenuti si avvicinassero a quanto promesso dal servizio online della casa di Redmond. Ora che il polverone sollevato dall'E3 si è diradato, *PGR3* è diventato probabilmente il titolo più visibile della prima generazione di software per 360, l'incarnazione di cosa sia in grado di fare la nuova piattaforma e, di conseguenza, un gioco destinato ad essere sottoposto ad un esame puntiglioso. Gli screenshot rilasciati su bizarreonline.net hanno scatenato un infuocato dibattito circa la loro attendibilità: schermate in-game o fotografie di auto reali? Sebbene una domanda simile sia il non plus ultra dei complimenti per i grafici inglesi, viene da chiedersi a che livello di realismo si possa ambire per il futuro. Sarà possibile realizzare un *PGR10*, in questo senso? "Ogni volta che sviluppiamo un gioco", risponde Chudley, "realizziamo sempre dal 50 al 75 per cento di quello che volevamo ottenere in termini di gameplay e dal 70 al 90 di ciò che volevamo fare con la grafica. In particolare, ci sono un sacco di contenuti online e opzioni multiplayer che non abbiamo il tempo di sviluppare, oltre a una marea di idee e nuove modalità che abbiamo pensato troppo tardi per inserirle nel design del gioco. Non so se la serie durerà fino a *PGR10*, ma abbiamo ancora così tante idee nel cassetto da poterne fare tranquillamente un'altra edizione o due".

Com'è stato sviluppare su Xbox 360 per la prima volta? "Non è così facile come con Xbox, ma ci sono una quantità enorme di caratteristiche e potenza 'nascoste': siamo riusciti a sfruttarne solo una frazione. Questo è proprio lo scenario ideale: la prima ondata di titoli per 360 avrà un bell'aspetto grazie alla potenza disponibile da subito, ma c'è ancora un sacco da scoprire per far sì che le ondate successive siano ancora meglio".

Ma c'è ancora qualcosa di cui non si è discusso, qualcosa che per una parte dei fan di *PGR* è forse tanto importante quanto le carrozzerie scintillanti, i motori da n-mila cavalli o l'elaborata integrazione di Live. Qualcosa che, magari non intenzionalmente, è ormai parte del franchise, per quanto marginale: *Geometry Wars*, il frenetico sparatutto 2D 'nascosto' in *PGR2* che fungeva da perfetta distrazione fra una gara e l'altra. Ci sarà un seguito? "Oh… sì", sussurra Chudley. "È davvero strano. È next-gen [ride], un retrogame next-gen. La mole di particelle è assurda. Ma sì, è una parte del pacchetto, una parte di *Gotham*". Questa devozione verso un bonus vecchia scuola sembra in conflitto con il resto dell'ethos di *PGR*, almeno finché non si ripensa a quel nickname. Se *PGR* è amaxofobia, *Geometry Wars* è ludofobia. Insieme, dovrebbero offrire qualcosa di attraente tanto a coloro che adorano videogiocare quanto a coloro che adorano andare in macchina.

> "È lo scenario ideale. La prima ondata di titoli per 360 avrà un bell'aspetto grazie alla potenza disponibile da subito, ma c'è ancora un sacco da scoprire"

Un apposito photo mode permette di mettere in pausa una gara offline in qualsiasi momento, ruotare la telecamera e scattare una foto, che potrà poi essere modificata usando diversi filtri nonché immagazzinata sull'HD dell'utente a suo uso e consumo

APE ESCAPE

UBISOFT MONTPELLIER RINNEGA LA TRADIZIONE DEI TIE-IN CINEMATOGRAFICI CON UN'AMBIZIOSA INTERPRETAZIONE DEL 'KING KONG' DI PETER JACKSON

Nei panni di Driscoll non si ha la benché minima speranza di uccidere i T-Rex, e si può solo scappare, distraendoli o rallentandoli con ogni mezzo possibile. La vendetta viene servita successivamente al comando di Kong

Nascosta in un tranquillo quartiere periferico di Montpellier, lontana dal placido andirivieni di una normale città mediterranea, la casa che ha dato i natali a Rayman è proprio questo: una casa. È lo studio di Montpellier di Ubisoft, enclave di **Michel Ancel**, stella più creativa della software house d'oltralpe, e del suo team: un vecchio edificio con mura esterne screpolate dal sole e bui interni di fredde piastrelle e stucco, collocato all'interno di un cortile adombrato da una schiera di massicci platani. Di solito l'edificio ospita 30 persone, ma con l'arrivo di forze da tutti gli studi di Ubisoft disseminati per il mondo per l'ultimo semestre di sviluppo del gioco, la cifra è salita a 70 unità. Lo studio è decisamente affollato, ma conserva un senso di tranquillità e un'atmosfera casalinga.

Nonostante il sovraffollamento, c'è una stanza vuota: si tratta di un santuario dentro il santuario, un tempio dedicato alla concept art. Un denso intreccio di piante tropicali e bestie colossali occupa ogni millimetro disponibile delle pareti. Nel mostrarla, Ancel dice che la stanza è stata una fonte d'ispirazione per tutte le persone dello studio, dagli animatori ai tecnici del suono. La stanza ha anche una gemella, decisamente più grande, dall'altra parte del globo, negli uffici neozelandesi di Weta Digital, società specializzata in effetti speciali per il cinema. È il punto di partenza, nonché il cuore, di un progetto sorto sull'inusuale collaborazione fra due geniali creatori indipendenti: *Peter Jackson's King Kong*.

Come ci tiene a precisare la macchina promozionale di Ubisoft, è stato il regista neozelandese a scegliere il team di Ancel per adattare il suo colossale remake cinematografico dopo aver giocato al suo ultimo progetto, *Beyond Good & Evil*. Si è trattata quindi della scelta informata di un videogiocatore appassionato, non del solito matrimonio di convenienza fra i dirigenti di due studi. È facile essere scettici, ma se Ancel stesso aveva qualche dubbio, è stato fugato la prima volta che ha incontrato Jackson.

"Quando ho conosciuto Peter Jackson ero all'inizio abbastanza agitato, ovvia-

Titolo: **Peter Jackson's King Kong**
Formato: **360, GC, PC, PS2, Xbox**
Produttore: **Ubisoft**
Sviluppatore: **Interno (Montpellier)**
Origine: **Francia**
Data d'uscita: **Novembre**

mente. Ma poi ha detto subito che aveva finito *BG&E* e oltre a completarlo ne aveva apprezzato alcune parti, compresa la fine: si ricordava davvero alcuni momenti importanti. È stato forte, in effetti". Oltre a compiacere il francese, i commenti dettagliati di Jackson, che andavano dagli effetti visivi del gioco alla tecnica usata per la narrazione, hanno gettato le fondamenta su cui i due hanno elaborato le loro idee per l'adattamento di 'King Kong'.

Ma le vendite mediocri ottenute da *BG&E* dopo quattro anni di duro lavoro avevano lasciato Ancel in un limbo ("quando ho finito il gioco, non sapevo cosa fare esattamente", confessa), e la prospettiva di basare un gioco su un moderno mito cinematografico piuttosto che sui suoi personaggi lo rendeva ancora più insicuro. "All'inizio avevo in testa solo domande: come poteva essere un videogioco su King Kong?". Tutto quello che Ancel riusciva a immaginare era *Donkey Kong* o una versione più semplicistica e distruttiva di *Rampage*. Alla fine Jackson lo conquistò con un'ambientazione che stimolava la sua sensibilità artistica: "È ambientato all'inizio del secolo scorso, quindi c'è un'atmosfera che mi piace davvero... È quel genere di universo che saremmo stati entusiasti di creare noi stessi: un mix di creature fantastiche e classiche storie di avventura con esploratori, alla Indiana Jones. E gente vera, emozioni umane".

Si è quindi trattato di un incontro fra menti e sensibilità compatibili? "Ho scoperto, con sorpresa, che in Nuova Zelanda i metodi che utilizzano per lavorare sul film sono molto... artigianali", dichiara Ancel. "L'arte è più importante dei problemi commerciali... abbiamo visitato Weta ed era proprio come lavoriamo qui a Montpellier, collaborazioni molto strette e rapporti semplici". C'era una chiara sensazione di mutuo rispetto ("Eravamo come dei bambini che andavano a vedere tutta questa gente", sottolinea il game designer **Sebastien Morin**, e il sentimento è stato reciproco), ma nonostante incontri bimestrali con regista, sceneggiatori e attori, non c'è mai stato bisogno di una

Jackson ha descritto agli sviluppatori il rapporto fra Kong e Ann (sopra) come quello fra un bambino di sette anni e il suo "pupazzo o giocattolo o gatto" preferito. La crescente fiducia di Ann nel gorillone costituirà il fulcro emozionale sia del film che del gioco

Sebastien Morin, game designer del gioco, sta lavorando da vicino con Peter Jackson e con lo studio neozelandese di effetti speciali Weta

collaborazione costante, dice Ancel: "Hanno svolto un tale lavoro che non c'era bisogno di un contatto diretto".

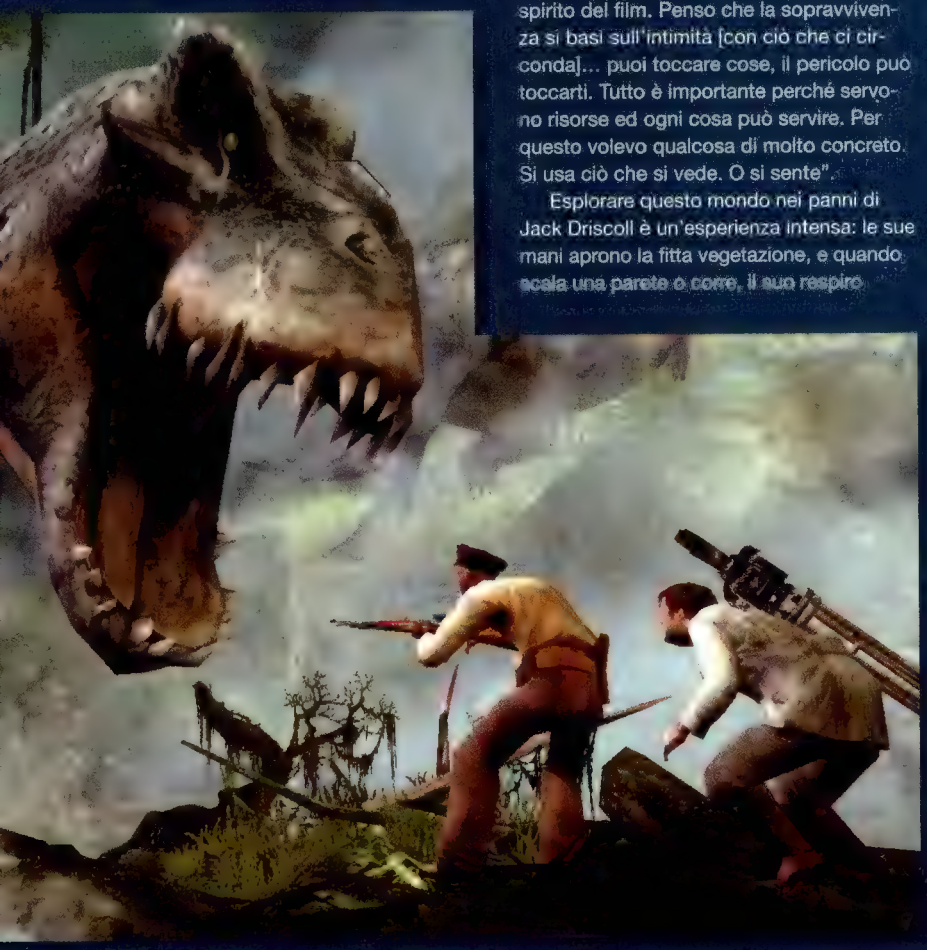
Sembra quasi una fiaba. Eppure il padre di Rayman deve provare della frustrazione nel ruolo di 'traduttore' di idee altrui. Ancel non sembra toccato dall'osservazione: "Ho lavorato a *Rayman*, *Rayman 2* e *Beyond Good & Evil*: sono stati otto anni di creazione di personaggi e cose simili... direi che è sufficiente". Il tono della sua voce tradisce forse un pizzico di sollievo? Probabile. Ma le parole di Ancel non vanno mal interpretate dal momento che ogni aspetto di *Peter Jackson's King Kong* dimostra che le ambizioni e l'estro creativo dei suoi autori non sono diminuiti.

"Credo che forse sia più facile, perché non bisogna inventare nulla e si è certi che [il proprio lavoro] verrà comunque apprezzato da un sacco di persone", dice Morin. Libero da queste preoccupazioni e concentrato sulla creazione della migliore esperienza possibile per il numero più ampio di giocatori, il team di Montpellier s'è posto degli obiettivi davvero intimidatori: due prospettive per due stili di gioco completamente differenti (survival in soggettiva nei panni dell'eroe Jack Driscoll e massacro acrobatico in terza persona in quelli di King Kong); totale rimozione degli indicatori a video; calibrazione automatica della difficoltà per accomodare giocatori di ogni livello; presenza minima di cut-scene; nessun inventario e limiti realistici per l'arsenale; una IA convincente per i coprotagonisti; alto livello di interazione ambientale; azione varia ed emergente; e dietro tutto questo, una replica accurata dell'arco emozionale del film.

Un impegno notevole, ma da quanto visto finora, i primi risultati sono più che incoraggianti. La giungla è meravigliosa e dalla ricca atmosfera, soffocata dalla foschia e penetrata da sparuti raggi di sole. Più in generale, Ancel ha voluto creare un mondo e piazzarci i giocatori all'interno, e molte delle sue decisioni più coraggiose derivano da questo.

"Sapete, è il 1933. Per questo non volevo un HUD o cose del genere. È molto concreto, più incentrato sugli animali selvaggi che sulla tecnologia. Quindi ritengo che fosse sensato trasmettere una sensazione di concretezza, perché è quello lo spirito del film. Penso che la sopravvivenza si basi sull'intimità [con ciò che ci circonda]... puoi toccare cose, il pericolo può toccarti. Tutto è importante perché servono risorse ed ogni cosa può servire. Per questo volevo qualcosa di molto concreto. Si usa ciò che si vede. O si sente".

Esplorare questo mondo nei panni di Jack Driscoll è un'esperienza intensa: le sue mani aprono la fitta vegetazione, e quando scala una parete o corre, il suo respiro risuona fortemente nelle proprie orecchie. Le bestie di Skull Island sono estremamente potenti ed aggressive, ed è forte il senso di terrore e vulnerabilità. Si può trasportare solo una pistola con due caricatori (le casse con le munizioni, per mantenere una certa consistenza, vengono paracadutate da un aereo amico), quindi conservare i proiettili è cruciale, ma in qualsiasi momento è possibile raccogliere e scagliare le lance tribali o i pezzi d'osso sparsi per l'isola, o usarli come armi contundenti (sebbene in questo modo si rompano). È anche possibile allontanare i predatori utilizzando il fuoco o sfruttando a proprio vantaggio la catena alimentare, portandoli ad attaccarsi fra loro o distraendoli con prede succulente impalate su una lancia prima di sgattaiolare via.



AL DI LÀ DEL BENE E DEL MALE

Prima dello sfortunato lancio di *Beyond Good & Evil*, Michel Ancel sembrava intenzionato a realizzare un seguito o due. Oggi nega che il piano fosse questo, ma mantiene un atteggiamento positivo riguardo al gioco nonostante le vendite mediocri, e non esclude che prima o poi possa uscire un secondo episodio. "Se facessimo un seguito di *BG&E*, trarrebbe parecchio vantaggio da tutto il tempo che abbiamo passato su *King Kong*. Non sarebbe un grosso problema realizzarlo. Sembra che parecchie persone apprezzerebbero un seguito ed io ho scritto la storia perché potesse proseguire, perciò sarebbe divertente finirla. Ma al momento non abbiamo progetti a riguardo".

Controllare Kong con il pad è una questione di puro istinto animale. Lo studio sta ancora esaminando come implementare al meglio mouse e tastiera

"È anche possibile allontanare i predatori utilizzando il fuoco o sfruttare a proprio vantaggio la catena alimentare"

Libertà tattica e imprevedibilità degli eventi sono considerate vitali dal team. Interrogato sugli errori commessi nello sviluppo di *Beyond Good & Evil*, Ancel cita l'abuso di cut-scene e di eventi scriptati. "Abbiamo imparato che è meglio lasciare che sia il giocatore a costruirsi la sua storia", una storia che non dev'essere necessariamente la stessa di quella di un altro giocatore, o nemmeno la stessa che era cinque minuti prima. Si è così adottato per quasi tutto il gioco un approccio non scriptato sebbene regolamentato. Ma la libertà, come sempre, costringe i designer ad un esercizio di equilibrismo: "È sempre una questione di bilanciamento e di strategie dominanti", conferma Morin. "Il problema principale era tro-

L'aspetto di Kong non è ancora definitivo dato che Peter Jackson ne sta modificando costantemente la controparte cinematografica in post-produzione. "È tutto molto dinamico, come se si applicasse una tecnica jazz alla realizzazione di film", dice Ancel

vare il giusto equilibrio fra le strategie facili da eseguire come [mimando l'uso di un mitragliatore] ratatata e quelle da pianificare, come attirare una bestia e accendere un fuoco. Quindi abbiamo dovuto trovare degli incentivi per spingere il giocatore a variare la sua strategia".

Menzionando il tentativo ambizioso di eliminare qualsiasi indicatore a video, Ancel alza lo sguardo al cielo. È stato problematico? "Sì, decisamente. Dobbiamo dare tutto il feedback possibile per essere certi che il giocatore abbia le informazioni necessarie. Quindi è stata dura, ma penso che abbiamo preso la decisione giusta". Impossibile essere in disaccordo. Eliminare gli indicatori avvicina di un altro passo al mondo del gioco, lo rende più tangibile e credibile, e dover fare affidamento solo su indizi visivi e sonori (come il battito cardiaco, la voce che

"I T-Rex offrono l'opportunità di usare il proprio repertorio di cariche, pugni, prese e cruente mosse finali"

ricorda di ricaricare e i disgustosi blur rossi quando si è feriti) intensifica l'esperienza.

Un'altra mossa coraggiosa per avvicinare gioco e giocatore, una mossa che non è possibile giudicare ora, è costituita dal sistema automatico di bilanciamento della difficoltà. Studiato per permettere a tutti i giocatori di arrivare alla fine della storia di *King Kong*, sarà basato semplicemente sul numero di volte che si muore e modificherà i parametri dei nemici di conseguenza (aumentandone il numero, rendendoli più facili da sconfiggere o spingendone alcuni ad attaccarne altri ignorando il giocatore) e offrirà "approcci diversi e più semplici". Parallelamente, un apposito sistema ricompenserà i giocatori che si sapranno distinguere con imprese quali un rapporto di uccisioni del 100% o la mancanza di ferite sui propri compagni, rivelando loro nuove creature o sbloccando "una caratteristica importante del gameplay". Si tratta di uno schema ancora troppo vago e, secondo lo stesso Morin, non è quella gran novità che si potrebbe pensare: "Alcuni giochi sono riusciti a farlo molto bene, ma di nascosto... come *Crash Bandicoot*. È un gioco vecchio, ma era davvero ben fatto". Non sarà quindi una novità, ma è comunque una mossa benvenuta per colmare il divario di abilità fra i vari giocatori, oltre ad offrire un consistente incentivo alla rigiocabilità.

SVILUPPO CASALINGO

La politica di condivisione delle risorse adottata da Ubisoft ha portato a Montpellier personale proveniente da posti lontani come la Romania, Casablanca e Montreal. Com'è riuscito Ancel a mantenere un'identità ben definita e un'atmosfera familiare nel suo studio lontano da tutto e tutti? "Il cuore del team è sempre lo stesso: questa è la cosa fondamentale. Il capo animatore, lo sceneggiatore, il programmatore capo dell'IA, il programmatore del motore... Sono le stesse persone con cui ho sempre lavorato da quando sono entrato nell'industria parecchio tempo fa. Credo che avendo tutte queste persone con una vasta esperienza, sia possibile mantenere lo spirito originale. E i nuovi arrivati nello studio entrano molto velocemente in quello spirito".

Premendo un tasto è possibile richiedere l'aiuto dei propri compagni: a seconda della situazione questi accorreranno in soccorso di Driscoll o gli lanceranno un'arma

In origine, le sessioni ai comandi di Driscoll avrebbero dovuto essere in terza persona, ma un test ha convinto lo studio a passare alla soggettiva per aumentare l'immersività. "Quando il T-Rex ti guarda direttamente, o Naomi Watts o Jack Black, non ti stanno guardando come se fossi un pupazzo, ti stanno guardando negli occhi, quindi è fisicamente alquanto diretto", dice Ancel. E c'è anche da considerare l'ordine d'importanza del cast: "Kong è la vera stella del gioco, più degli uomini. È bello vedere Kong e filmarlo, e quando si controlla un uomo è bello essere semplicemente se stessi e non un'altra stella, un altro personaggio di peso. Per il gioco, tutto questo era abbastanza logico".

È fuori di dubbio che il gorilla gigante attiri su di sé l'attenzione di chiunque lo veda. Impersonare Kong è fisicamente rinvigorente e brutalmente violento: l'animale riempie lo schermo e il mondo trema quando ricade al suolo dopo una scalata dalla sconcertante eleganza. Questo re della giungla deve ovviamente qualcosa al famoso principe di Ubisoft, ma Ancel ci tiene a sottolineare che non ci saranno fasi platform troppo complesse: "Non vogliamo che il giocatore cada in una buca o qualcosa del genere, perché King Kong è il Re e non può cadere per un semplice errore col pad".

Piuttosto, i giocatori apprezzeranno l'inarrestabile energia dello scimmione mentre si esibisce nelle sue prove di forza e agilità, nonché lottando con spaventosi dinosauri. Laddove i Raptor si eliminano velocemente, i T-Rex sono degli ossi duri e offrono l'opportunità di usare il proprio repertorio di cariche, pugni, prese e cruente mosse finali. Le prese sono fondamentali e permettono di manipolare il nemico, lanciarlo contro un muro o i suoi simili, oppure, martellando un tasto del controller, di azzannargli la gola o strappargli la mascella. La vittoria viene celebrata con un ruggito assordante e l'inevitabile raffica di pugni sul petto.

Questo senso di leggiadra e regale potenza contrasterà bruscamente con l'estrema vulnerabilità degli uomini in lotta per la sopravvivenza. "Volevamo soprattutto che Kong fosse molto semplice da controllare. Perciò quando si gioca, anche se si fanno delle cose a casaccio col pad, si ha comunque un buon feedback. E quando si

impara a controllare Kong, è possibile trasformare quest'approccio random in qualcosa di più spettacolare". Piuttosto che preoccuparsi di come integrare i due stili di gioco, Ubisoft Montpellier sembra entusiasta della loro disuguaglianza. "Il contrasto fra i due stili è un requisito fondamentale che abbiamo sperimentato nelle fasi di testing", dice con orgoglio Morin. "È funziona. Il contrasto funziona. Funziona davvero bene".

Il team è consapevole che una simile intensità, in entrambi gli stili di gioco, non possa reggere per tutta l'avventura. Per quanto sia gratificante e ben pianificata, senza alcun cambio di ritmo l'azione può diventare monotona e il gioco eccessivamente rigido. Ancel promette che sarà costellato di sorprese e fasi di calma, le prime sotto forma di spettacolari sezioni semi-interattive come nel caso del sacrificio tribale dell'eroina Ann a Kong o di una colossale fuga di brontosauri ("Voi siete lì come giocatori e non spettatori", rassicura Ancel. "La visuale in soggettiva è davvero forte in questo senso. Puoi muovere la telecamera come vuoi"). La calma discenderà durante alcuni enigmi non-lineari e certe fasi esplorative. Queste ultime non sono state mostrate, ma il dichiarato coinvolgimento dei propri compagni suggerisce prospettive intriganti.

Quest'aspetto di *King Kong* sembra destinato ad esprimersi al meglio nell'ambito del rapporto che unisce l'improbabile coppia di Kong e Ann. Nel descriverlo, Ancel invoca sorprendentemente *Ico*, sebbene Ann sembri destinata ad essere più utile di quanto Yorda lo sia mai stata. Kong può raccoglierla e depositarla a terra a piacimento: all'inizio tenterà di scappare, ma man mano che la paura lascerà posto alla fiducia, la donna aiuterà Kong muovendosi verso luoghi e attivando meccanismi preclusi al gorilla, e sarà anche in grado di difendersi quando Kong la abbandonerà temporaneamente per combattere. È questa dimensione emozionale a compiacere particolarmente Ancel: "Il rapporto è interessante: non avviene tramite cut-scene, ma mentre si gioca... Ci sarà un livello in cui Ann viene inseguita da un T-Rex e alla fine non avrà altra scelta che saltare in braccio a Kong. È una ricompensa davvero enorme per il giocatore".

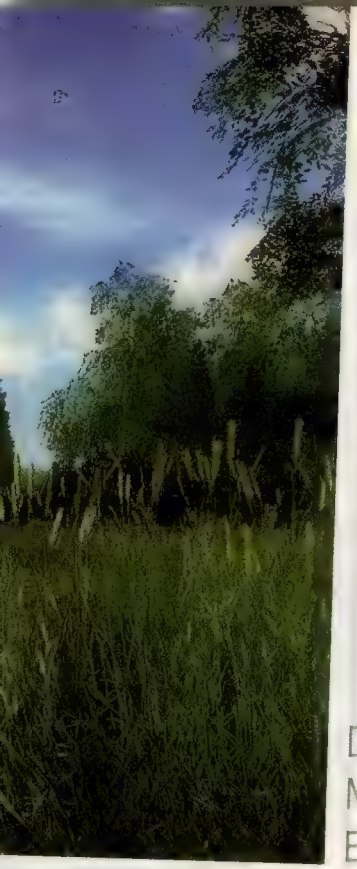
Alla luce di questa caratterizzazione, Ancel ritiene forse di aver fatto progressi nella trasposizione di proprietà cinematografiche in un medium interattivo? "Sì, penso sia un progresso nell'ambito della traduzione di emozioni in videogioco. A volte, quando si parla di emozioni, è un concetto un po' astratto... Quando giocavo a *Pac-Man* avevo emozioni, stress e soddisfazioni. In questo gioco, anche se più complesso esteticamente, dobbiamo ancora trasmettere questi sentimenti".

Il potenziale di *King Kong* è enorme almeno quanto il suo protagonista, ma sono ancora numerosi gli aspetti da approfondire: i puzzle, l'applicazione del sistema di difficoltà, la varietà dei nemici e delle ambientazioni, la maniera in cui il gioco gestirà l'ultimo atto della storia ambientato a New York. Ma se Ancel e soci riusciranno a realizzare tutto ciò che hanno in mente per *King Kong*, avranno compiuto un mirabile passo in avanti in materia di immersività e accessibilità, fornendo ad un ampio pubblico l'intrattenimento chiassoso e d'evasione che merita.

KING KONG A TUTTO TONDO

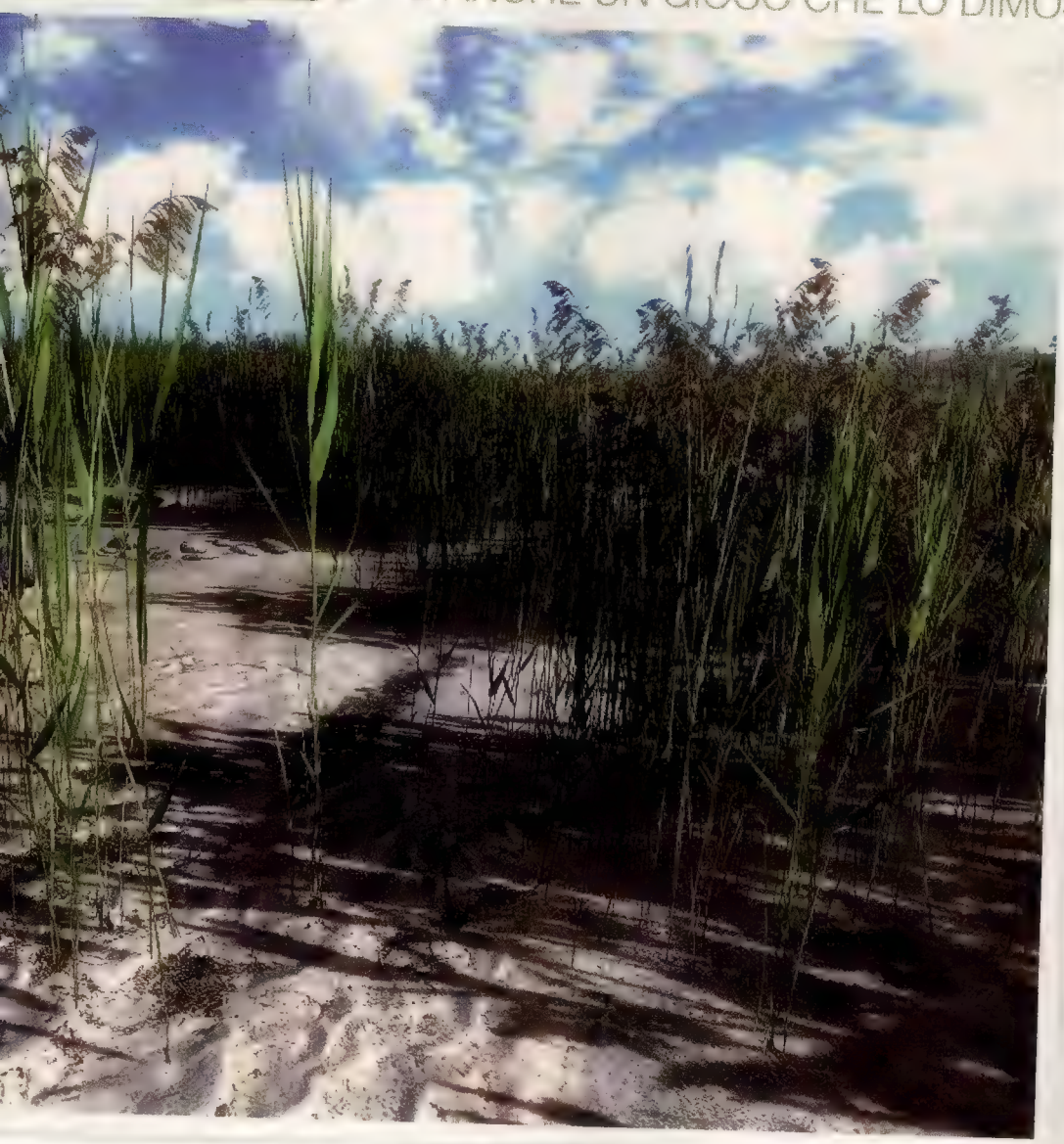
Ubisoft intende lanciare la versione 360 di *King Kong* quest'inverno, in contemporanea con le versioni per le piattaforme attuali (quelle per i portatili vengono sviluppate in sede separata). Conversioni per altre piattaforme next-gen sono state pianificate, ma non confermate. Le iterazioni per gli hardware più performanti vanteranno però solo un upgrade del reparto audiovisivo, senza alcun cambio nel gameplay. "Lavorare su queste console con questo gioco e con il tempo che abbiamo a disposizione, impone cambi puramente cosmetici", dice Ancel, "il che è importante per questo gioco, perché le ombre sono importanti e così il sonoro... Ma alla fine credo che le versioni 360 e PS3 non saranno completamente diverse perché le interfacce sono le stesse. Se fossero diverse, allora si potrebbe architettare un nuovo gameplay".

Inquadrature spettacolari a parte, queste foto sono un'onesta rappresentazione di *King Kong* su Xbox. Le versioni PlayStation2 e GameCube sono sensibilmente più grezze, afflitte da un letterbox forzato e da un frame rate più basso. Ma c'è tempo per rimediare.



CAUSA EFFETTO

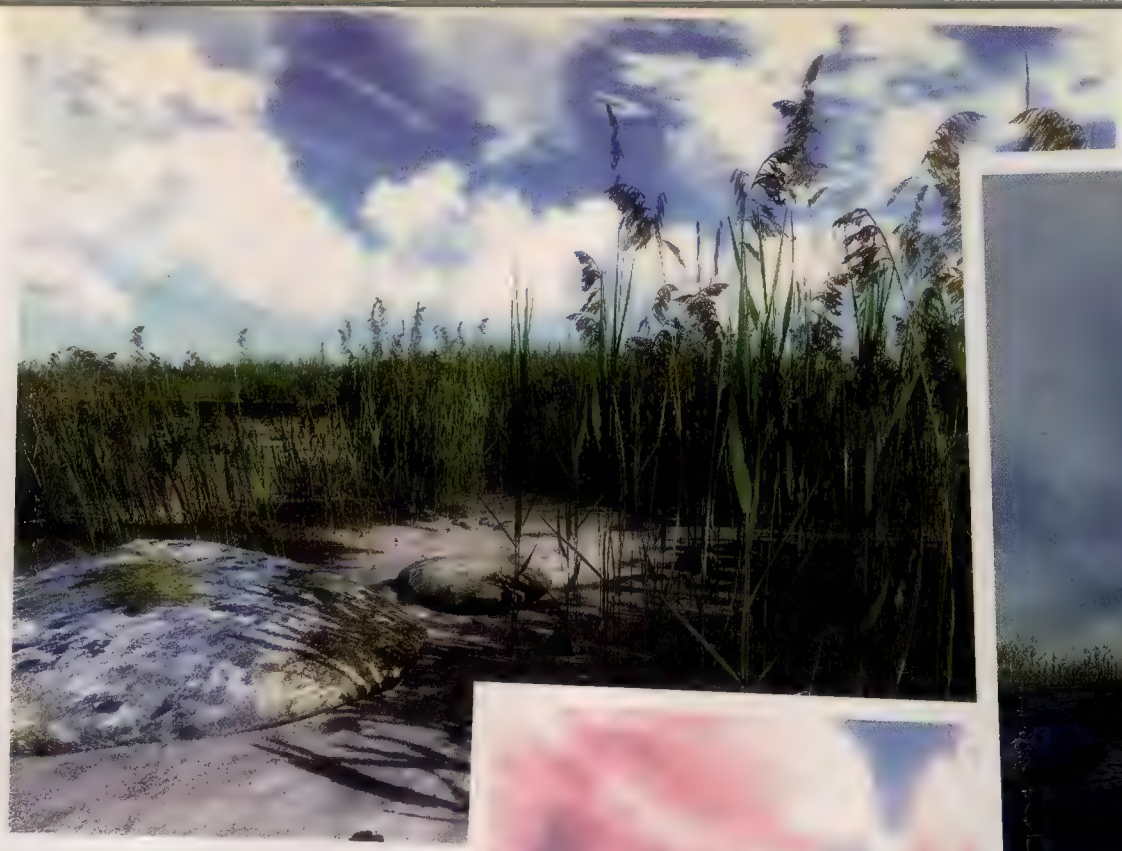
DI MOTORI 3D 'RIVOLUZIONARI' SE NE INCONTRANO A IOSA, MA FORSE CE N'È UNO CHE PUÒ DAVVERO DEFINIRSI TALE. E C'È ANCHE UN GIOCO CHE LO DIMOSTRA...



Just Cause è un action adventure free-roaming in terza persona ambientato nella giungla. Adesso che la pratica meno interessante è stata sbrigata si può parlare della tecnologia 3D realizzata dai suoi sviluppatori. Ovviamente il manuale del perfetto giornalista, per non parlare della buona educazione, prevede che si parli prima del gioco e poi della tecnologia, ma quanto messo a punto da Avalanche nei propri studi di Stoccolma impone un ribaltamento della regola. I meriti di un gioco come *Just Cause* sono difficilmente individuabili in questa fase così arretrata del progetto, ma è già chiaro che l'Avalanche Engine su cui stanno lavorando i suoi creatori vanta implicazioni notevoli per il futuro del game design. Per chi è ancora scettico su certe demo dell'E3, Avalanche rende quel futuro inequivocabilmente reale e concreto.

"Questo è un progetto di ricerca interno", comincia **Christofer Sundberg**, direttore e socio fondatore di Avalanche. "Misura 64km per 64km, quattro volte le dimensioni di *Just Cause*, ma ne condivide gli stessi principi. L'obiettivo era quello di creare un mondo completo composto da materiali e vegetazione realistici per vedere quale livello di dettaglio potremmo raggiungere sulle piattaforme di prossima generazione". 'Un progetto di ricerca interno': Sundberg lo fa sembrare come un compitino scolastico fatto a casa durante la merenda. E la verità non è poi così

Titolo: **Just Cause**
Formato: **PC, PS2, Xbox**
Produttore: **Eidos**
Sviluppatore: **Avalanche Studios**
Origine: **Svezia**
Data d'uscita: **ND**



diversa: "Viktor [Blomberg, capo programmatore in Avalanche] l'ha realizzato nel suo tempo libero mentre lavorava su *Just Cause*. In pratica, è la simulazione di un mondo in tempo reale".

Generato in maniera procedurale usando algoritmi, quello di Avalanche è un mondo che reagisce, fiorisce e si evolve senza occupare troppa memoria. Mentre col proprio mouse Blomberg descrive un arco sul paesaggio, zooma sugli animali e segue il volo di una farfalla, mostra un mondo maestoso sia in termini di dimensioni che di pura bellezza: l'acqua accarezza le rive di un laghetto, i granchi scappano se provocati e gli alberi sono curati sin nei minimi particolari. Texture e suoni ambientali provengono dalla parte settentrionale della Svezia, a soli dieci chilometri dagli uffici di Avalanche. È un ecosistema idilliaco, dai forti tratti scandinavi, e gira su un normale PC in commercio.

"Questo non è un vero e proprio engine", continua Sundberg. "Ma verrà incorporato nell'engine di Avalanche su cui si poggia *Just Cause*, che si occupa anche di fisica e IA. *Just Cause* è nato dalla sua tecnologia, così come i nostri prossimi giochi. Le possibilità sono davvero infinite. Stiamo esaminando diverse ambientazioni: un gioco di pirati, un gioco horror… Si possono fare tantissime cose: non siamo limitati ai titoli free-roaming. Possiamo anche realizzare giochi a livelli, persino un *Populous* o un RTS".

Quando si ha a che fare con un nuovo sviluppatore misconosciuto, simili affermazioni andrebbero normalmente prese con le pinze, ma c'è qualcosa nella tranquillità e nella convinzione di Sundberg che indica che stia addirittura sottostimando la tecnologia. Va anche detto che Avalanche è una società dalle fondamenta solide, dato che gran parte del suo staff proviene dai migliori team svedesi: Digital Illusions, Grin e Starbreeze. La software house è partita con otto persone nel 2003 e annovera ora 63 dipendenti (senza contare i collaboratori esterni), e Sundberg è ancora alla ricerca di nuovo personale. Tutto si può dire meno che la società sia intimorita dalle sfide legate allo sviluppo sulle piattaforme next-gen.

L'aspetto più eccitante della tecnologia di Avalanche è che non si dovranno aspettare secoli per vederla in azione. "Verrà utilizzata nel nostro prossimo progetto", afferma con sicurezza Sundberg. "Non ci vorranno quattro anni, ma piuttosto due. Vogliamo fare un gioco con questo mondo fiabesco, in cui il giocatore può distruggere tutto. Tornado. Napalm. Incendi di foreste. Potremmo anche realizzare diversi pianeti. Elite è un esempio perfetto: è stato il primo gioco ad usare algoritmi procedurali in maniera efficace e su una piattaforma con 32K. Ancora adesso non so come abbiano fatto. Quello è il genere di risultato che vogliamo ottenere, ma su PS3 o Xbox 360".

È quasi impossibile ammirare la tech demo di Avalanche senza provare un minimo di esaltazione, ma una grafica sontuosa e una programmazione di prim'ordine non servono a molto senza un adeguato contenuto ludico. *Just Cause* può dimostrare la capacità della casa scandinava di miscelare con successo entrambe le cose. Il gioco si svolge su una mappa di 32km per 32km, un mondo più piccolo rispetto a quello visto nella demo precedente, ma che è possibile percorrere da un capo all'altro senza incontrare una sola pausa di caricamento.

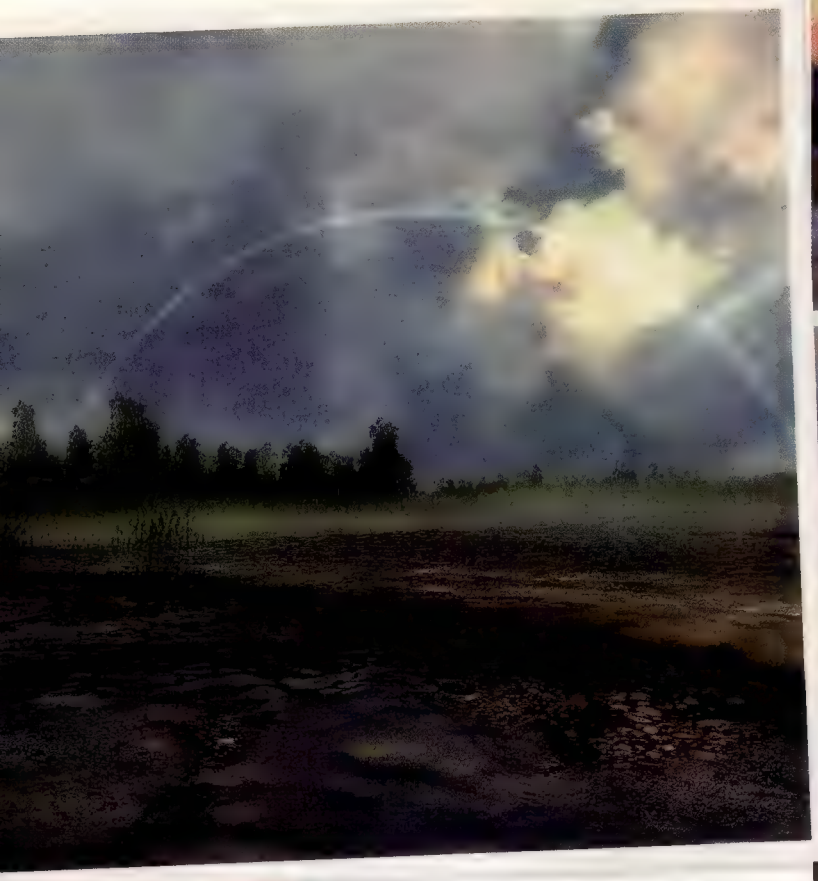
> "L'acqua accarezza le rive di un laghetto, i granchi scappano se provocati e gli alberi sono dettagliati sin nei minimi particolari"

Data la difficoltà nel descrivere in maniera concisa i giochi free-roaming, *Just Cause* è stato paragonato a titoli diversi fra loro come *GTA III*, *Far Cry*, *Mercenari* e *Boiling Point*: a seconda del proprio interlocutore, il gioco sarebbe figlio di (almeno) due dei titoli sopraccitati. Ma Avalanche ritiene di aver creato qualcosa di speciale e unico.

Nella reception dello studio fa bella mostra di sé un poster gigante ritraente il protagonista Rico Rodriguez mentre si paracaduta da un aeroplano in fiamme. La locandina riassume perfettamente l'essenza del gioco: veloce, energetico e di dimensioni massicce. Il primo fattore da sottolineare è il mezzo di trasporto preferito da Rico: il paracadute. In quanto agente della CIA, il giocatore deve letteralmente tuffarsi in un fittizio stato sudamericano, San Esperito, e sovvertirne il regime dittatoriale con l'ausilio di fazioni locali.

Una volta a terra, il primo compito di Rodriguez è quello di eliminare i soldati governativi corrotti che pattugliano l'area ed entrare in contatto coi guerriglieri della zona. È una sequenza introduttiva spettacolare, chiaramente ispirata tanto da Ian Fleming quanto da 'El Mariachi'. Il dinamismo del protagonista è inoltre evidente nel modo innovativo con cui può navigare l'ambiente. Dato che il paracadute è sempre a disposizione, Rico può saltare di veicolo in veicolo senza mai mettere piede a terra. Premendo un tasto mentre il proprio mezzo di

La tecnologia di Avalanche in azione. Il ciclo giorno/notte e gli effetti atmosferici sono basati su parametri reali: muovendo uno slider, tutto viene accelerato, con tuoni, lampi, tempeste di neve che in pochi secondi lasciano il posto ad un cielo splendente. Umidità, temperatura, velocità del vento e densità delle nuvole sono tutti fattori importanti per creare gli ingredienti di una tempesta elettrica



Il modello di guida di alcuni veicoli, soprattutto di quelli a due ruote, abbisogna di qualche limatura, ma il team ci sta lavorando. Avalanche promette anche una mole infinita di statistiche per i giocatori più curiosi, come il numero di uccelli abbattuti

trasporto è in movimento, Rico si proietta in aria, dispiega il paracadute e procede in volo planato. San Esperito potrà anche essere un mondo immenso, ma con questo mezzo di trasporto nessun viaggio rischia di diventare monotono.

È la trama a guidare l'esperienza, e ciò dovrebbe garantire a *Just Cause* ritmo e direzione, fattori latitanti in diversi titoli free-roaming, come *Mercenari*. Le missioni legate alla trama sono riportate sulla mappa principale, e saranno inoltre accompagnate da facoltative missioni parallele, bonus o quant'altro. La struttura si palesa con la graduale liberazione dell'isola, mentre rifugi compaiono debellando il regime da una particolare zona o portando a buon fine operazioni chiave. Sebbene le missioni estranee alla storia non siano obbligatorie, ognuna di esse ricompensa con veicoli, equipaggiamento e punti di salvataggio, rendendo il progresso nel gioco decisamente meno impegnativo.

"Anche certe missioni di *Just Cause* sono generate proceduralmente", aggiunge Sundberg. "La popolazione del gioco e il sistema di generazione dei personaggi sono tutti controllati dallo stesso motore, quindi ci possiamo concentrare sul gameplay. Raramente vedrete due persone indossare gli stessi vestiti, a meno che non sia previsto così". Il free-roaming, ovviamente, si fonda sulla libertà, e a tal proposito Avalanche promette che ogni incarico potrà essere portato a termine in modi diversi. Incitare alla rivolta, spingere le fazioni a combattersi l'un l'altra o stringere forti alleanze con cartelli criminali sono tutte possibilità offerte dal gioco. Fra i personaggi prominenti spiccano un despota megalomane, i suoi due figli amanti delle torture e un vecchio nazista, mentre la sceneggiatura ad

Le città e la società di *Just Cause* sono fin troppo uniformi e 'impostate', ma il team scandinavo ne è consapevole ed è al lavoro per dotare gli agglomerati urbani di maggiore personalità e spessore

Avalanche annovera 63 dipendenti e si sta ancora espandendo. Christofer Sundberg (al centro nei tre ritratti a sinistra) è orgoglioso del fatto che la società che ha contribuito a fondare sia ancora indipendente ed è riluttante a dare in licenza la propria tecnologia (in gran parte opera del programmatore Viktor Blomberg, a destra), almeno nel breve periodo. Il designer di *Just Cause* è invece Magnus Nedfors (a sinistra), che ha già lavorato per le più importanti softco svedesi

opera di Matthew Costello (*7th Guest*, *Doom 3*) e Neil Richards (*Broken Sword 3*) dovrebbe garantire un coinvolgente substrato narrativo.

Un casinò, una prigione e un bordello sono solo alcuni dei luoghi stravaganti che si possono incontrare in mezzo alla densa vegetazione, ma sebbene sia possibile esplorare gli interni, non è questa una caratteristica che Avalanche ha ritenuto di dover sfruttare. I rifugi custodiscono tutto l'inventario di Rico e, una volta sconfitto il regime in una nuova zona, le proprie merci diventano disponibili nel rifugio appena ottenuto. Questa soluzione azzera la necessità di viaggiare inutilmente, ed è anche possibile ottenere rifornimenti da fazioni amiche una volta allacciati i giusti rapporti.

Dopo aver provato diversi veicoli (il gioco ne annovera circa un centinaio) e sparato a una miriade di civili, soldati e guerriglieri, *Just Cause* si dimostra solido e, almeno inizialmente, impegnativo. Ma non c'è il rischio che esplorare questo mondo così enorme possa alla lunga diventare noioso? "Riteniamo di avere una notevole varietà", risponde il designer **Magnus Nedfors**. "Il design delle missioni è stato progettato attorno a diversi fattori, fra cui le armi, i veicoli e le personalità che si incontrano. Oltre alle missioni principali ci sono un sacco di sfide per il giocatore, anche se queste non sono obbligatorie". Purtroppo, ad eccezione di un paio di missioni iniziali, Avalanche non è ancora in grado di mostrarne alcuna: non c'è da dubitare della buona fede degli sviluppatori, ma questo genere di gioco ha promesso così tanto in passato, e poi offerto meno della metà, che è lecito andarci coi piedi di piombo.

Sebbene in *Just Cause* esistano molte città abitate e comunità, non si percepisce l'impressione che si tratti di un vero e proprio 'luogo' come, per esempio, San Andreas. Gli algoritmi procedurali permettono di avere un mondo immenso, ma il rischio è che quel mondo risulti piatto e privo di carattere. *Just Cause* offre qualche palazzo e qualche area riconoscibili, ma in generale c'è un'uniformità che ricorda una città del blocco sovietico del secolo scorso.

"Mini-sottomarini, caccia, moto d'acqua, TIR o elicotteri sono a disposizione per missioni specifiche o per il semplice vagabondaggio"

È inoltre poco chiaro quanto siano sofisticate e varie le routine di IA. Sebbene gli NPC conducano la propria esistenza con una certa autonomia, è ancora troppo presto per dire se questo mondo presenterà un certo spessore culturale e una struttura sociale. Sarà proprio la varietà il fattore che più di ogni altro peserà su *Just Cause*, perché avere a disposizione diversi tipi di missione è un bene, ma se queste dovessero consistere semplicemente nell'andare dal punto A al punto B per ammazzare X nemici, di procedurale rischierà di esserci solo la noia.

I veicoli sono comunque sufficientemente divertenti da guidare da rendere piacevole anche la semplice esplorazione: scooter, mini-sottomarini, caccia, moto d'acqua, TIR o elicotteri sono a disposizione per missioni specifiche o per il semplice vagabondaggio. Vincendo un pick-up colossale in una missione bonus è possibile darsi alla pazza gioia in un'arena appositamente progettata. *Just Cause* è un negozio di giocattoli zeppo di idee interessanti, ma nella fase attuale è impossibile capire se la storia e la struttura delle missioni ne saranno all'altezza. Il mondo è ancora in costruzione, ma la tecnologia e la visione di Avalanche hanno già eguagliato, se non superato, quanto visto finora sulle piattaforme di questa generazione. E alla next-gen non manca poi molto…

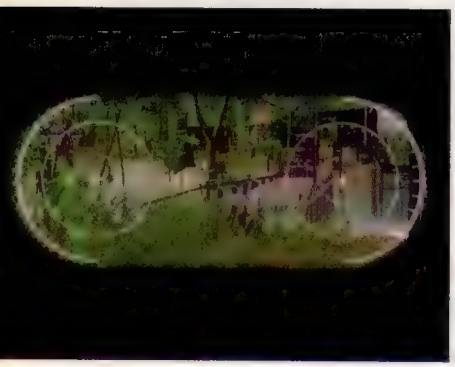
"Realizzare un altro clone di *Doom* sulla tecnologia della prossima generazione sarebbe uno spreco assoluto", conclude Sundberg. "Questo genere di giochi è stato creato inizialmente perché era molto facile da realizzare con la poca potenza a disposizione. Spazi contenuti, ambienti limitati… ecco perché non si sono visti spesso titoli con grandi ambientazioni esterne. Immaginate di correre in un livello di *Doom* per un'ora e poi di sbucare in questo mondo…"

Abbandonando lo studio di Avalanche nel cuore di Stoccolma, stupisce il contrasto fra il suo design architettonico e il progetto che vi sta prendendo forma. Gli uffici colpiscono per la loro bellezza minimalista, fatta di linee sottili, divisori in vetro e un sobrio arredamento bianco. Un mondo a parte rispetto all'universo complesso e affollato mosso dal motore grafico di Avalanche.

Ma la differenza non è così abissale. Esaminata da un'altra prospettiva, esiste una economia nell'approccio di Avalanche: c'è voluto un sacco di impegno per trovare una soluzione efficiente alla creazione di un mondo, ma con ogni probabilità quello sforzo verrà ripagato in futuro. Grazie agli algoritmi procedurali, tempo e risorse sono destinabili interamente al gameplay. Almeno in teoria.

Gli sviluppatori sono sempre felici di mostrare le loro tecnologie, ma nel caso di Avalanche si tratta di una meravigliosa ed entusiasmante visione del futuro. E la cosa ancora più eccitante è che quel futuro è già presente.

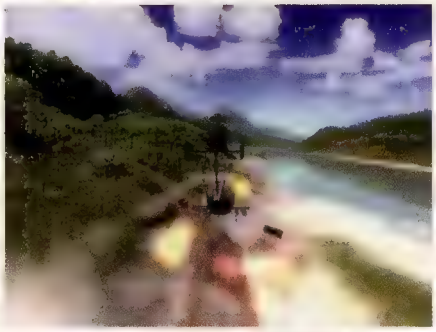
Un sistema di geomorphing, non ancora implementato nel motore di *Just Cause*, fa sì che il dettaglio aumenti o diminuisca senza pop-up. Il mondo è decisamente immenso e rigoglioso, e non sfigura certamente se paragonato a cosa attualmente disponibile su Xbox e PlayStation2

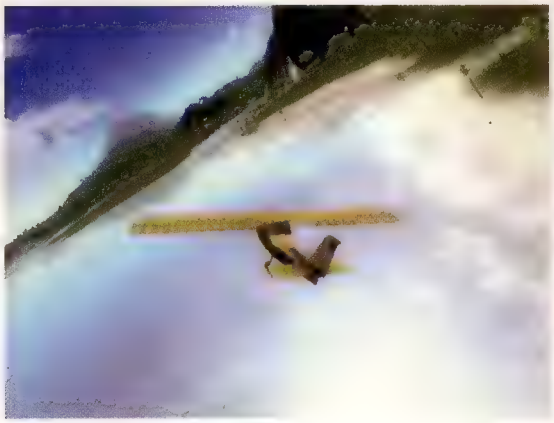


L'ampia gamma di gadget e armi propone differenti vie verso il successo. I combattimenti saranno senza dubbio frenetici, dato che i nemici sembrano dare poca importanza alle proprie vite

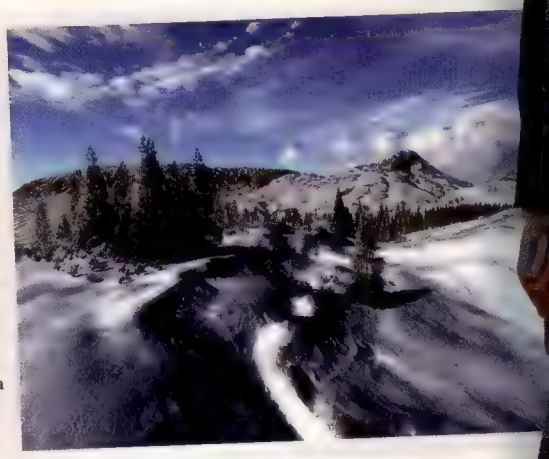
usa ed effetto

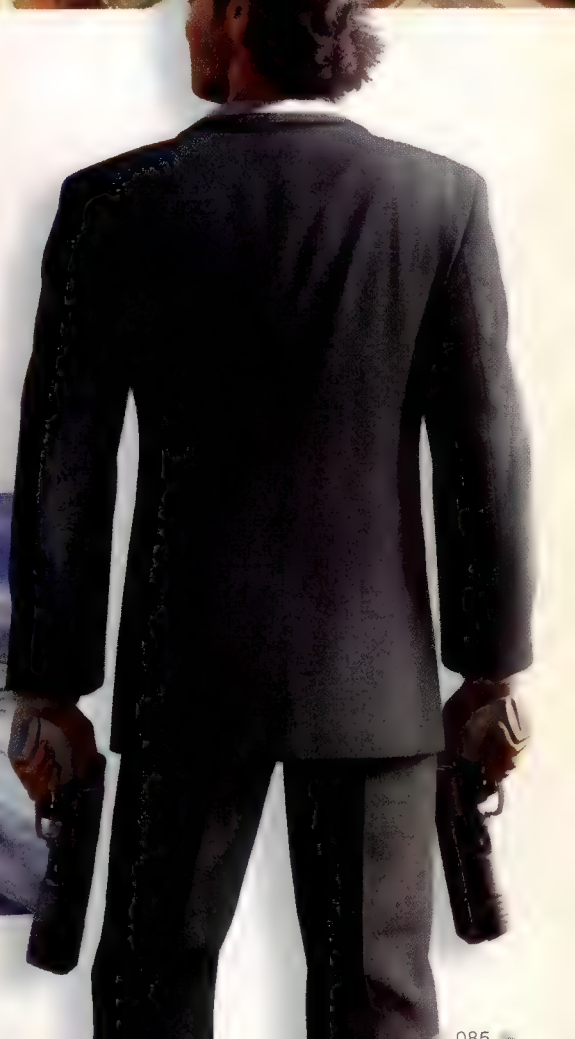
Il sistema di combattimento in terza persona manca di sofisticazione e incoraggia l'adozione di un approccio corri-e-spara. Niente di grave per un titolo basato sull'esplorazione e sull'utilizzo di veicoli. L'IA abbisogna inoltre di una leggera revisione se vuole garantire al giocatore una sfida impegnativa





Quella del paracadute è un'idea brillante che permette di apprezzare visuali spettacolari e di spostarsi in maniera veloce ed elegante. I comandi sensibili al contesto permettono a Rico di saltare dentro e fuori i veicoli con relativa semplicità





Sviluppo a valanga

Avalanche ritiene che il proprio approccio al game design non sia solo efficiente, ma perfetto per superare gli ostacoli che attendono lo sviluppo su next-gen. Le console di Sony e Microsoft vantano specifiche impressionanti, ma i loro processori multicore non possono fare appello a quella quantità di memoria generalmente utilizzata nei PC. Sundberg ritiene comunque che i prossimi due anni vedranno emergere una grafica in tempo reale sbalorditiva, e dopo aver ammirato il progetto di Avalanche in tutta la sua gloria è difficile dargli torto. "Con le console di solito si ha più potenza computazionale che memoria", dice, "e in futuro la sproporzione sarà ancora più grande. Per questo, ciò che proviamo a fare è generare ogni cosa proceduralmente, dato che non richiede molto spazio per l'immagazzinamento. Ma si ha comunque il controllo completo su ogni cosa, si può ancora sovrascrivere o avere un'intera metropoli in una certa area. *Just Cause* usa una mappa con l'elevazione del terreno, ma una delle innovazioni su cui stiamo lavorando è un sistema che permetta di generare strutture sospese e tunnel. Sarà presente nella prossima versione. Questo ci permetterà di avere qualsiasi formazione, con ripidi burroni e ponti sospesi o anche un sistema intricato di caverne. Siamo già a buon punto con la ricerca in questo campo".

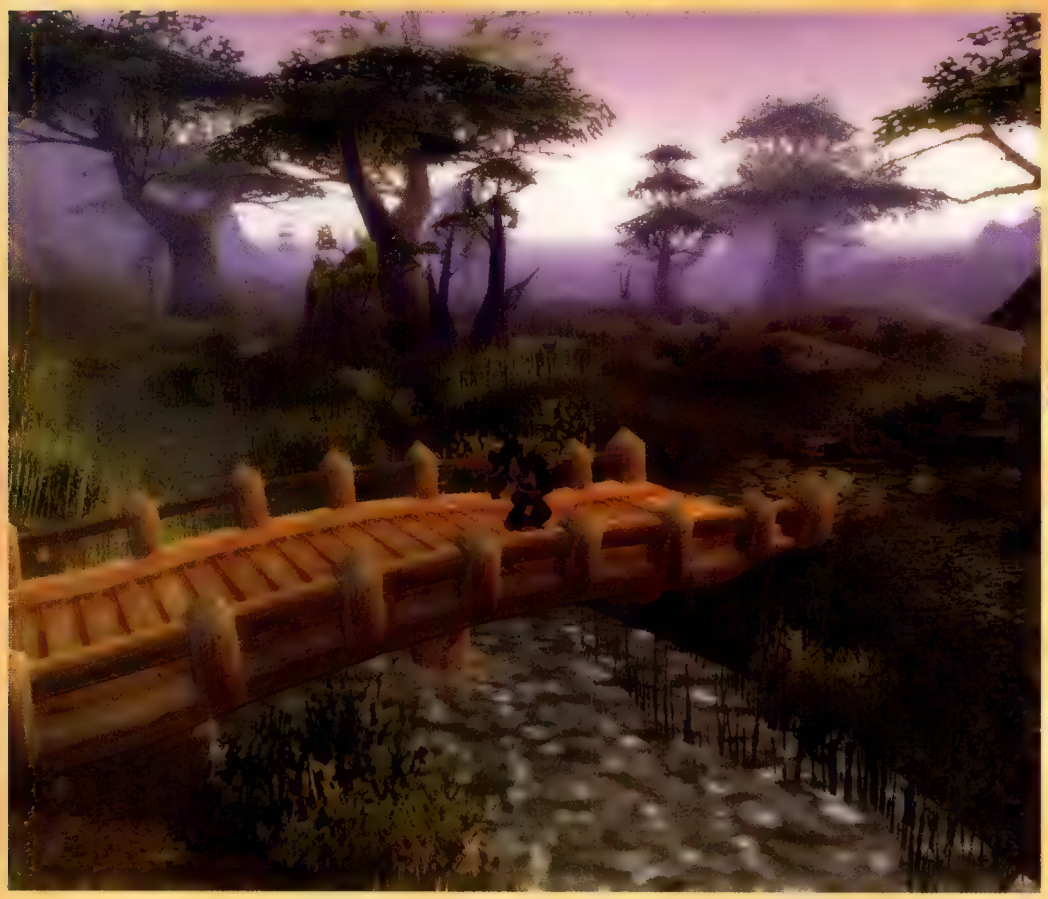
L'ALTRO MONDO

Avatar, i simulacri virtuali degli utenti. Orchi, maghi, grandi guerrieri cibernetici. Proiezioni di quello che, potendo scegliere, i giocatori vorrebbero essere. Tutto ciò che non sapete su quello che forse un giorno sarà il vostro unico 'guscio'

Come quello reale, il corpo virtuale è un veicolo dell'individuo. Così come il primo permette di interagire con il mondo reale, il secondo permette di fare altrettanto con quello virtuale. Cambiano i contesti, le facoltà percettive e le modalità di manipolazione, ma da un punto di vista formale sono entrambi degli intermediari, delle interfacce da possedere, guidare ed usare per ricevere informazioni dai mondi che abitano.

I motivi che spingono a preferire un avatar al posto di un altro, e ad impiegare il tempo in un corpo virtuale anziché nel proprio, possono essere vari. Qualcuno, ad esempio, trova preferibile rappresentarsi esattamente all'opposto di come è in realtà. Persone invalide, per tutt'altri motivi, riterranno probabilmente attraente l'idea di 'possedere' un corpo tramite il quale poter camminare, correre o svolgere altre attività che gli siano normalmente precluse. Citando Tim Guest, "per loro, la migrazione dal proprio corpo reale non ha accezioni negative, solo positive. Non è una fuga, è una liberazione".

L'avatar è quindi definibile come una manifestazione razionale di auto-determinazione di sé stessi in un particolare ambiente. La richiesta di avatar è in realtà una richiesta di tempo speso ad 'essere', 'guidare' o 'possedere' un corpo, ed è connessa ad una serie di fattori come le caratteristiche dell'avatar, il mondo in cui quest'ultimo esiste e le scelte degli altri 'agenti esterni' (i giocatori), relative all'abbondanza o alla scarsità dei differenti tipi di avatar e alle attività per cui sono predisposti. Un giocatore decide cioè 'chi essere' tenendo in considerazione molti aspetti: partendo dal proprio gusto estetico, passando dai vantaggi e dagli svantaggi pratici che la scelta comporta, fino ad arrivare a valutazioni di carattere puramente sociale (comportarsi onestamente o meno, far parte di una delle razze più diffuse o di quelle meno amate, giocare normalmente o inventarsi qualche stramba attività alternativa, e così via...).



La caratterizzazione grafica degli elfi scuri in *Lineage 2* fa chiaro riferimento ad un immaginario gotico fatto di indumenti succinti, borchie, lacci, corpetti e pettinature color pece. Il character design dimostra inoltre la superiorità della gonna in latex come indumento maschile definitivo

Lo stile di *Everquest II* è distante sia da quello manga-style di *Lineage 2* che da quello più fumettoso di *World of Warcraft*, basandosi invece su un immaginario vicino a *Dungeons & Dragons*. Purtroppo, il character design generale non è curato e dettagliato quanto quello (ottimo) della concorrenza

Per coloro gravemente limitati da problemi fisici o da stigmi sociali associati all'aspetto, godere di un corpo alternativo tende a generare un aumento di benessere. Per tutti, inoltre, l'opportunità di utilizzare avatar differenti a seconda dell'ispirazione consente una serie di interessanti (anche se spesso non direttamente intenzionali) sperimentazioni con i ruoli sociali: guerriero, mago, danzatrice, mentore, prostituta... Poiché, parafrasando un noto poeta, 'la varietà è il profumo della vita', un'espansione di queste possibilità tende a generare un ulteriore aumento del benessere generale.

Soprattutto negli ultimi decenni, ma realisticamente sempre più in futuro, il corpo reale è e sarà costantemente soggetto ad una domanda crescente di 'modificazione' (estetica o, pensando a quello che la fantascienza anticipa da anni, funzionale ad un aumento delle prestazioni fisiche). In un mercato che vede in costante ascesa la presenza di abitanti nei mondi virtuali dei MMORPG, appare sicuramente vantaggioso per le multinazionali del videogioco interessarsi al fenomeno e continuare a fomentarlo. Questo, inoltre, è terreno vergine e fertile sia per la ricerca accademica di carattere sociologico che per quella più banalmente tesa al commercio. Le potenzialità, pare, sono quasi infinite e pure un poco inquietanti, anche perché come dice Edward Castronova nel suo saggio 'Theory of Avatar': "Molti giocatori di MMORPG hanno dichiarato di vedersi non tanto come giocatori, ma piuttosto come cittadini di nuovi mondi. Per alcuni, la vita nella realtà virtuale sembra preferibile a quella nella realtà vera e propria".

"Nella stragrande maggioranza dei giochi, gli avatar femminili tendono a concentrarsi sulle razze umana-elfica, per via di un'estetica più gradevole e sessualmente ammiccante"

Maschio o femmina?

In *Everquest*, circa il 20 per cento della popolazione di avatar è di sesso femminile, nonostante non ci sia alcuna differenza nelle capacità di avatar dello stesso tipo ma di sesso diverso. Circa un quarto degli avatar sono 'crossgender', cioè pilotati da una persona di sesso opposto a quello dell'avatar stesso.

Nondimeno, le relazioni fra avatar sono basate sul genere, con tutto ciò che ne deriva: non è raro che i giocatori decidano di far sposare il loro avatar con quello di un'altra persona, che le conversazioni vengano svolte secondo i canoni reali della conversazione 'maschio-femmina' o che le attività da svolgere all'interno del gioco vengano suddivise dagli stessi giocatori (indipendentemente dalle regole proprie del gioco, che spesso non prevedono differenze pratiche fra i due sessi) a seconda del genere dei loro avatar. Per essere più concreti, non è raro vedere avatar femminili intenti in attività più pacifiche delle rispettive controparti maschili. Nella stragrande maggioranza dei giochi, gli avatar femminili tendono peraltro a concentrarsi sulle razze umana-elfica, per un discorso di rappresentazione estetica più gradevole e sessualmente ammiccante. Il discorso è parzialmente diverso per il coreano *Lineage 2*, dove ogni razza ha una controparte femminile affascinante, persino nani e orchi. Inoltre tutti gli avatar sono caratterizzati, oltre che da un aspetto attraente, da un abbigliamento particolarmente succinto, che, specie nel caso delle Elfe Oscure, non lesina in richiami erotici. **Videogiochi** non dispone di dati precisi, ma è certamente evidente una volta messo piede su Aden, il mondo di gioco, che questa politica paga in termini di equilibrio fra sessi.

È inoltre curioso notare che nei vari siti che si occupano di vendita di avatar e item, il prezzo di un personaggio femminile è mediamente più basso del 15% rispetto a quello di uno maschile dalle stesse caratteristiche. Avatar maschili e femminili sono trattati da parte della comunità di giocatori come 'maschi' e 'femmine', esattamente come succede nella realtà. Esiste cioè una sorta di tacita convinzione della superiorità della figura maschile su quella femminile.

Questo sembra dovuto ad una comprovata correlazione statistica fra il sesso dell'avatar e quello del giocatore, che porta ad una sorta di estensione delle

Il tool di creazione dei personaggi di *World of Warcraft* è lungi dall'essere perfetto, ma fra le varie razze dell'Orda e dell'Alleanza, i due generi (maschile e femminile), le varie professioni e le migliaia di combinazioni possibili dell'equipaggiamento, ogni giocatore può creare qualcosa di unico e irripetibile

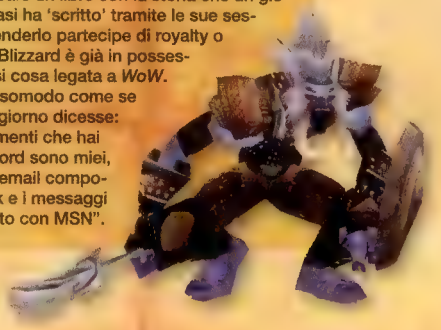
Lineage 2 è l'unico gioco in cui perfino le femmine dei nani hanno un certo sex appeal (sopra). *EverQuest II* cerca di non essere da meno e mette in mostra un po' di carne (a destra). Ma saranno funzionali tenute da battaglia del genere? Un problema che evidentemente non turba più di tanto i giocatori

METTA UNA FIRMA QUI

Simon Larsen, uno studente danese di Comunicazione, si è preso la briga assieme ad un paio di colleghi di esaminare punto per punto il Terms of Agreement originale che ogni giocatore deve sottoscrivere prima di poter giocare online a *World of Warcraft*. Ecco cosa ha scoperto:

1 - [Sezione 3, C, V] "Non puoi fare nulla che Blizzard Entertainment consideri contrario all'essenza di *World of Warcraft*". Purtroppo né il sito, né il manuale del gioco o il forum definiscono cosa Blizzard consideri come 'essenza del gioco'. In sostanza, è possibile infrangere il Term of Service senza saperlo.

2 – [Sezione 13] "Tutti i titoli, i diritti di possessione e proprietà intellettuale all'interno e diretti a *World of Warcraft* (inclusi ma non limitati ad ogni Account utente, titoli, codici, temi, oggetti, personaggi, nomi di personaggi, storie, dialoghi, frasi catturate, locazioni, concept, artwork, animazioni, suoni, composizioni musicali, effetti audio-visivi, metodi d'intervento, diritti morali, ogni documentazione correlata, applet incorporate in *World of Warcraft*, trascrizioni delle chat, informazioni dei profili dei membri, registrazioni di partite giocate e software) sono proprietà di Blizzard Entertainment". Questo significa che Blizzard possiede qualsiasi cosa legata al gioco. Ogni parola che un giocatore scrive nella chat, ogni personaggio che viene creato, ogni background pensato per il proprio personaggio, ogni azione che gli avatar compiono nel gioco. In sostanza, Blizzard può anche pubblicare un libro con la storia che un giocatore qualsiasi ha 'scritto' tramite le sue sessioni senza renderlo partecipe di royalty o altro, perchè Blizzard è già in possesso di qualsiasi cosa legata a *WoW*. Sarebbe grossomodo come se Microsoft un giorno dicesse: "Tutte i documenti che hai scritto con Word sono miei, così come le email composte in Outlook e i messaggi che hai spedito con MSN".



discriminazioni presenti nel mondo reale. Alcuni maschi preferiscono non mettersi ai comandi di una femmina (specie in vista di 'relazioni virtuali'), allo stesso modo in cui non vorrebbero essere femmina nel mondo reale.

Certo è che in mancanza di lavori e abilità esclusive legate ad uno dei due sessi, in un mondo dove genere e aspetto fisico possono essere scelti alla nascita e dove quello che importa veramente è quello che un avatar fa, ha poco senso scegliere il proprio avatar sulla scorta delle reali discriminazioni sessuali.

Ineguaglianza

Gli attributi di un determinato mondo virtuale non sono fissi, ma soggetti a modifiche determinate dagli agenti coinvolti, che possono influenzarli in tre modi principali.

In primo luogo, in diversi mondi, il software permette agli agenti di utilizzare gli avatar per modificare in maniera permanente l'universo di gioco. Secondariamente, l'esperienza che un determinato mondo può restituire è strettamente correlata alla società degli agenti che ne fanno parte. Questi agenti, attraverso i loro avatar, occupano infatti certi ruoli sociali, e questi ruoli possono fornire un'esperienza migliore o peggiore a seconda del ruolo stesso e della relativa abbondanza o scarsità di avatar che occupano quella particolare posizione. In questo senso, gli agenti possono influenzare gli attributi economici, sociali e culturali dell'ambiente di gioco (quasi) nello stesso identico modo in cui influenzano gli attributi economici, sociali e culturali della realtà.

Infine, le caratteristiche del mondo possono essere modificate dalla coding authority (generalmente chi detiene i diritti del gioco), e gli agenti possono sfruttare una certa quantità di metodi per indurre i cambiamenti che ritengono opportuni (petizioni, ma anche vere e proprie rivolte politiche e manifestazioni in game. In questo senso, sono abbastanza celebri la rivolta dei druidi in *EverQuest* e quella degli gnomi in *World of Warcraft* volte ad ottenere un miglior bilanciamento per queste classi). I cambiamenti eventualmente apportati dalla coding authority sono quindi il risultato di un meta-gioco fra i cittadini del mondo virtuale ed i 'padroni' di quello stesso mondo. In casi come questi, le caratteristiche dei mondi virtuali possono essere cambiate da deci-

sioni individuali o collettive degli agenti, sia all'interno che all'esterno del mondo di gioco vero e proprio.

I problemi relativi alla progettazione e alla vita in ambienti virtuali condivisi non sono molto diversi da quelli relativi alla progettazione e alla condivisione di spazi e ambienti reali. La realtà deve avere una società, un'economia, una politica e così deve fare un posto come Norrath. L'emergere di questi problemi non ha nulla a che fare con il fatto che agenti umani stiano interagendo via avatar in una realtà virtuale; piuttosto, ha semplicemente a che fare con il fatto che ci siano esseri umani che interagiscono fra loro.

La differenza fondamentale riguarda l'abilità della coding authority di definire le caratteristiche degli avatar, caratteristiche che nella realtà vengono imposte dal caso al momento della nascita. Alcuni di questi attributi sono predefiniti, e possono essere totalmente differenti in altri mondi, altri, invece, esistono solo nel contesto reale. Un esempio concreto riguarda l'intelligenza di un avatar: indipendentemente dal valore della sua caratteristica INT (che magari gli garantisce un certo numero di incantesimi o di abilità) l'avatar non ha alcuna intelligenza propria, poiché fa riferimento a quella reale dell'agente che lo comanda.

I mondi virtuali, potenzialmente, permetterebbero la manipolazione della società umana ad una profondità mai raggiunta prima: alcuni studi portati a termine da compagnie preposte alla previsione del futuro in ottica commerciale (ad esempio www.gbn.com, che vanta clienti del calibro di IBM, Microsoft e Nokia) collocano la possibilità di trasferire la propria personalità all'interno di un supporto digitale entro il 2075. Se questa intuizione si rivelasse vera, non è difficile immaginare futuri mondi online permanentemente popolati da 'avatar autonomi' in grado di condurre una propria esistenza senza l'intervento dei rispettivi agenti reali. Le prospettive sono molto interessanti: ad esempio, l'avatar A (il cui agente è momentaneamente impegnato sul lavoro) potrebbe, in maniera del tutto indipendente, fare coppia con l'avatar del giocatore B, che invece sta giocando in prima persona.

Teoricamente, in un universo virtuale si potrebbe realizzare, pur con alcune limitazioni, quel mondo utopico in cui tutti hanno le stesse caratteristiche e, conseguentemente, le stesse potenzialità/possibilità. Ricerche in questo settore hanno però dimostrato che pochissime persone sarebbero interessate a 'vivere' in un mondo dove tutti gli avatar sono eguali. Sembra esserci piuttosto (e specularmente alla realtà) un pronunciato desiderio di ineguaglianza, funzionale però al mantenimento di un certo equilibrio che renda l'esperienza stimolante: è evidente che avere avatar sufficientemente differenziati per caratteristiche e poteri giova all'economia di gioco, a patto che le differenze non siano abissali, poiché nessuno, sul lungo periodo, trova divertente comandare un personaggio onnipotente in grado di azzerare ogni tipo di sfida proposta.

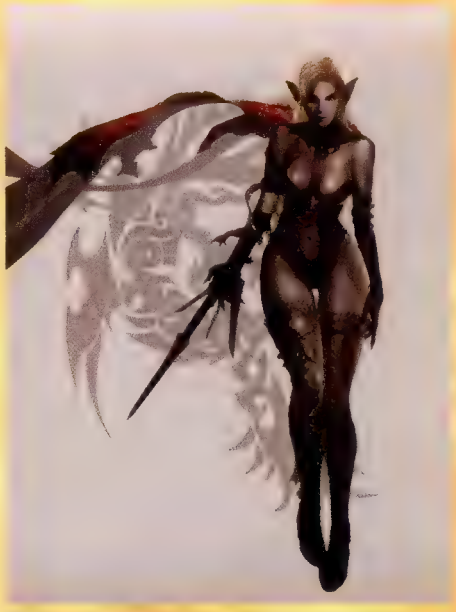
La qualità dell'avatar design non è limitata agli alter ego dei giocatori. Gli NPC spesso sono più interessanti da vedere che da ascoltare. I nemici più potenti sono ugualmente spettacolari, tanto da portare i giocatori più incauti a morti accidentali nel tentativo di catturare uno screen decente

I mondi in cui l'ineguaglianza fra avatar è uno dei meccanismi base sono costruiti attorno a tre principi comuni. Il primo riguarda la divisione del lavoro: gli agenti vogliono utilizzare avatar con abilità uniche, tramite le quali possono dare il loro contributo alla società.

> "Non è difficile immaginare futuri mondi online popolati da 'avatar autonomi' in grado di condurre una propria esistenza senza l'intervento dei rispettivi agenti reali"

Il secondo rispecchia un ideale particolarmente caro agli yankee, cioè quello del 'tutti hanno la possibilità di diventare qualcuno': in genere, infatti, nei MMORPG gli avatar iniziali sono poveri e deboli, ma con il tempo e la dedizione possono diventare personaggi conosciuti e potenti. Il terzo principio riguarda la 'ricompensa': gli agenti tendono a preferire meccanismi di gameplay che premiano gli avatar resisi protagonisti di azioni meritevoli (sconfiggere un boss particolarmente ostico, trovare un ingrediente raro e costosissimo al termine di una quest impegnativa, forgiare un'armatura dotata di poteri non comuni e così via). Unendo questi tre principi si ottiene una società basata su varietà, uguaglianza e meritocrazia, cioè quel genere di società che in concreto è sostanzialmente irrealizzabile.

Nonostante tutto, nemmeno nel meritocratico mondo dei MMORPG è semplice mantenere l'equilibrio. È ad esempio arduo ottenere un bilanciamento perfetto fra le razze, o far sì che tutti i giocatori si



NCsoft sembra aver capito quali 'argomenti' usare per convincere i giocatori a passare a *Lineage 2*...

PEACE & LOVE FOREVER

Qualche mese fa, il Center for Computer Games Research dell'Università di Copenaghen ha dato il via ad un singolare esperimento: promuovere la pace all'interno di Azeroth (il mondo di *World of Warcraft*) attraverso appositi avatar-messia.

I prescelti avrebbero dovuto attenersi ad un ferreo codice di condotta, che comprende regole come "non acquisiremo più esperienza del minimo necessario per portare la pace in Azeroth", "non ci faremo coinvolgere in atti di violenza" o "tutte le creature pacifiche vanno protette".

Nonostante la buona volontà, pare che il progetto non sia stato accolto con molto entusiasmo dalla comunità online, più interessata a massacrare tutto quel che si muove alla rincorsa dell'agognato level-up... Per ulteriori dettagli su questa masochistica filosofia di gioco, fate visita alla scarna home page dei seguaci di Alpha: (www.churchofthe3values.com).

comportino in maniera corretta. La sfida più grande, per dimensioni del fenomeno e difficoltà nel regolamentarlo, è rappresentata da quei giocatori che fanno affidamento a risorse reali (soldi, banalmente) per ottenere vantaggi all'interno del gioco (acquistando su appositi siti avatar o item).

Avatar e diritto

Edward Castronova individua almeno tre diritti fondamentali che una buona 'società di avatar' dovrebbe difendere e proteggere. Va detto, come premessa, che i diritti in questione riguardano in primo luogo gli agenti, in quanto inequivocabilmente unici possessori della 'personalità intellettuale' dell'avatar. Il primo punto concerne la libertà di movimento e associazione: cioè di entrare ed uscire a seconda delle necessità dai mondi virtuali e di proteggere questi ultimi da eventuali abusi. Il secondo è attinente alla libertà d'informazione in entrata e in uscita. Il terzo e ultimo è forse il più importante, e si riferisce alla libertà di parola, assemblea e partecipazione politica: la coding authority dovrebbe essere al servizio dei cittadini virtuali, non esserne il dittatore. Come descritto più in dettaglio nel box 'Metta una firma qui', la coding authority generalmente detiene il diritto di cambiare regole e meccaniche del gioco in qualsiasi momento senza particolari autorizzazioni da parte dei giocatori. Benché questo meccanismo serva soprattutto a riequilibrare le classi, sicuramente non si fa carico di ricompensare specifici agenti per le perdite subite dai loro avatar. Agenti colpiti da tali decisioni tendono spesso ad organizzare 'manifestazioni di carattere politico' per tentare di proteggere se stessi, in maniera non dissimile a ciò che avviene nella realtà.

Purtroppo, nella maggior parte dei mondi virtuali, l'utente è costretto a sottoscrivere un contratto dove sono elencate condizioni del servizio che di fatto abrogano tutti questi diritti come prerequisito alla partecipazione. In particolare, l'opposizione maggiore riguarda appunto l'eventuale sorgere di 'movimenti politici' in grado di mettere in discussione il potere della coding authority.

Un'altra questione aperta riguarda quegli agenti che sfruttano i loro guadagni reali per acquistare avatar e oggetti ottenibili in game solo dopo molte ore di gioco, grazie alla complicità di siti come www.ebay.com, www.playerauctions.com o www.xunleashed.com/auctions, andando di fatto ad ostacolare il principio della meritocrazia. Nel caso specifico di *World of Warcraft*, la risposta a questo problema è contenuta nello stesso contratto iniziale: "[...] Tenete presente che Blizzard Entertainment possiede una licenza esclusiva riguardo a tutti i contenuti che appaiono in *WoW*. Di conseguenza, nessuno ha il diritto di 'vendere' contenuti che appartengono a Blizzard Entertainment! Blizzard non riconosce nessuna pretesa di proprietà all'infuori di *WoW* né la vendita nel 'mondo reale' di qualsiasi cosa collegata a *WoW*. Inoltre, non vi è concessa la vendita di oggetti in cambio di 'vero' denaro né lo scambio di oggetti preziosi al di fuori di *WoW*".

Un caso piuttosto eclatante riguarda una compagnia californiana operante in Nuovo Messico che, verso la fine del 2002, ha aperto una filiale atta alla produzione di item e personaggi poi rivenduti nelle aste online. Il metodo era semplice: manodopera del luogo e una stanza piena di PC collegati ad *Everquest* o *Dark Age of Camelot*. L'iniziativa è stata naturalmente troncata sul nascere, ma dimostra che il problema non è da sottovalutare, e che i mondi online possono, opportunamente impostati, offrire sia lavoro che guadagno 'reali'.

Benché ogni razza sia in genere predisposta ad un lavoro particolare, molti decidono di andare controcorrente. Guadagnare l'abilità sufficiente per creare item potenti necessita di una buona dose di perseveranza e collaborazione, ma ciò che si ottiene rende giustizia allo sforzo profuso

Tutto quello che al momento la coding authority può fare è punire comportamenti scorretti, ma l'oggetto della punizione non sarà l'agente, quanto piuttosto il suo avatar (in *Everquest*, ad esempio, tutti gli avatar di un trasgressore vengono terminati all'istante e l'account chiuso). Niente può però impedire all'utente di aprire un altro account con una differente carta di credito. In questo caso, l'unica soluzione reale consiste in un'autodifesa della comunità stessa: emarginare i giocatori che si comportano in modo disonesto o che minano il divertimento degli altri partecipanti. Un espediente di questo genere si rivela particolarmente efficace in quei giochi dove la collaborazione fra membri del team è fondamentale per l'avanzamento o l'accesso ad alcune aree (come ad esempio in *FFXI*), ma purtroppo non sempre risolutivo. Sistemi di difesa più drastici prevedono la possibilità di arrecare danno ad altri giocatori solo nel caso ambedue accettino la 'sfida', o tag sopra la testa dell'avatar macchiatosi di qualche delitto che lo etichettano ineluttabilmente come un seccatore da cui tenersi alla larga.

Use your fist, not your mouth

Prima dell'avvento degli avatar, c'era un solo corpo nel quale abitare: il proprio. Con l'arrivo dei MMORPG, e attenendosi alle prospettive di crescita del genere, il panorama dei corpi a propria disposizione risulta drammaticamente cambiato: nei mondi virtuali, corpi poco attraenti (esteticamente, a livello di abilità specifiche o possibilità di carriera) tendono a diventare rari, poiché pochi agenti decidono di farne uso. Se lo fanno, il servizio che queste classi sgradite forniscono alla società sarà realisticamente molto richiesto e ben pagato. In *Ultima On Line*, ad esempio, fare il minatore era un lavoro estremamente noioso. Eppure fabbri ed avventurieri avevano costante bisogno di metallo appena scavato. Se l'opzione di sporcarsi le mani in prima persona non li attirava, erano ben disposti a pagare profumatamente in cambio dei preziosi minerali necessari per la forgiatura degli equipaggiamenti. Ne deriva che anche le classi meno gradite hanno un loro senso all'interno del gioco e, se ben sfruttate, contribuiscono a quell'equilibrio e a quella varietà che fanno di un MMORPG un buon MMORPG.

Nonostante la complessità dei mondi virtuali sia ancora lungi dall'essere soddisfacente, tutti i MMORPG portano in grembo il seme della rivoluzione: quella di una società meno iniqua di quella reale. Ovviamente, rimangono da risolvere svariati problemi, primo fra tutti quello dello strapotere delle coding authority sugli abitanti dei loro mondi virtuali. Su questo punto si potrebbe discutere a lungo: è giusto che le coding authority gestiscano come meglio credono i mondi da loro creati e tutto ciò che da questi mondi viene prodotto? Sotto alcuni aspetti (sicurezza, bilanciamento di gioco, controllo che tutto si svolga entro certi limiti) sicuramente sì. Ma per altri versi una partecipazione maggiore dei cittadini virtuali potrebbe aprire una serie di nuove prospettive ludiche e benefici che al momento è possibile solo immaginare. Un parallelo con le differenti gestioni politiche delle nazioni reali non è fuori luogo: accettare la democrazia con tutte le falle che si porta dietro o preferire un sistema autoritario, sicuramente più efficiente ma in grado di funzionare solo in cambio di una notevole fetta di libertà personali? È un interrogativo aperto, che in un futuro non mancherà di suscitare discussioni sempre più aspre in seno alle comunità di giocatori online.

Da definire, inoltre, c'è anche un'istituzione adatta a regolamentare quelli che fra non molto saranno veri e propri 'spazi alternativi' dove cittadini reali spenderanno il loro tempo. Ma chi meglio dei giocatori può dare inizio ad un serio confronto su queste tematiche?

> "Nonostante la complessità dei mondi virtuali non sia ancora soddisfacente, tutti i MMORPG portano in grembo il seme della rivoluzione: quella di una società meno iniqua di quella reale"

EVERQUEST FRA PIZZA E BATTESIMI

Non si può certo dire che SOE non si preoccupi della salute degli hardcore gamer più sregolati. Per evitare decessi per denutrizione durante estenuanti sessioni online, in *Everquest II* è stato inserito il singolare comando '/pizza', che permette di ordinare una pizza al proprio domicilio direttamente dall'interfaccia di gioco. La singolare iniziativa pubblicitaria, in collaborazione con Pizza Hut, è probabilmente rivolta a quegli utenti troppo assorbiti dal gioco per preoccuparsi anche dei loro bisogni fisiologici più elementari. Ironizzando sulla questione, una vignetta apparsa su gamesblog.it ritrae un utente indaffarato a digitare il comando '/pee', utile per evocare un tecnico specializzato dotato di pappagallo, onde evitare al giocatore anche la fatica di andare in bagno. Chissà che SOE ne possa trarre qualche utile spunto per un eventuale *Everquest III*...

Ad ulteriore testimonianza del fatto che gli utenti del MMORPG Sony tendono a perdere il contatto con la realtà, è rilevante il caso di Firiona Vie Ayers, una bambina nata lo scorso gennaio e battezzata come la celebre cover-girl del gioco. La madre, Tabitha Ayers, fan di *Everquest* e instancabile giocatrice, ha ritenuto opportuno introdurre la figlia al magico mondo dei nerd prima che la piccola potesse accennare una qualche resistenza.

ALLA CONQUIS

Molti sviluppatori vedono l'occidentalizzazione dei publisher giapponesi come una minaccia.

TA DEL MONDO

Kuju, invece, l'accoglie a braccia aperte

L'area di Londra che incorpora il Museo Tate di Arte Moderna, il Globe Theatre e le sinuose curve del Millennium Bridge costituisce un rimarchevole incrocio fra cultura passata, presente e futura. Ed è proprio in questa zona della capitale britannica che ha sede Kuju, software house dal DNA inglese ma ormai attiva in tutto il mondo. Con i suoi ultimi progetti, la società ha infatti stretto preziose alleanze con Sony, Konami, Activision e, cosa più sorprendente di tutte, Nintendo. Ma, come conferma il presidente di Kuju

Fra pareti adornate da immagini concettuali realizzate internamente, Mark Washbrook esprime al tempo stesso soddisfazione e preoccupazione per come verrà accolto *Battalion Wars* dal pubblico e da Nintendo stessa. Una versione quasi finita del gioco è attualmente al vaglio del Mario Club, il cui responso stabilirà se e quando il gioco sarà pronto per la commercializzazione

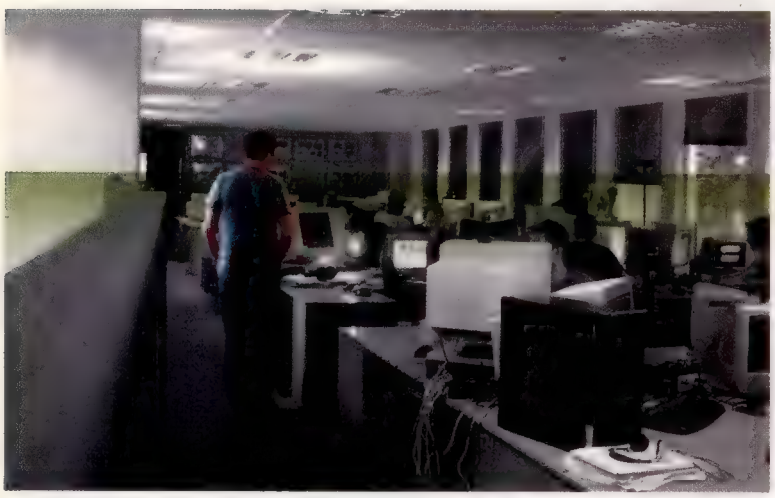
Ian Baverstock, presidente di Kuju, intende trasformare la società in un agglomerato di piccoli team specializzati

Ian Baverstock, la casa ora deve non solo provare il proprio valore ai publisher, ma rinforzare le fondamenta per l'ormai prossima rivoluzione dell'industria.

Fondata nel 1989 come sviluppatrice di simulazioni Simis, e confluita in Eidos nel 1995, Kuju ha vissuto gli ultimi sette anni da società indipendente. Quando Baverstock e il direttore generale Jonathan Newith hanno portato Kuju fuori da Eidos, i dipendenti erano solo 35. Ora sono 180, distribuiti su quattro sedi diverse. Per il prossimo passo nell'evoluzione della casa, il piano di Baverstock è cristallino: "Ci stiamo avvicinando a un modello dove gli studi avranno delle dimensioni ben definite in termini di dipendenti, dalle 40 alle 80 persone. Averne meno non è fattibile dal punto di vista creativo e averne di più è probabilmente troppo per formare un'entità creativa. Ciò collima con la nostra idea che si debba avere esperienza, passione e un buon curriculum in un campo specifico. I giorni in cui si poteva essere uno sviluppatore che faceva tutto e che bussava alla porta di un publisher chiedendo 'Ehi, c'è del lavoro da fare?' sono finiti".

Così, esattamente come Climax con le sue divisioni esperte nei generi Racing, Action e Online, Kuju si sta trasformando in una rete di cellule altamente specializzate, ottimizzando la distribuzione di talento e tecnologia in modo tale da poter affrontare la tempesta che ha già fatto così tante vittime in tutto il mondo. Lo studio di Brighton, pertanto, dopo aver ultimato *EyeToy: Play 2* per Sony, si dedicherà allo sviluppo di giochi 'lifestyle'. Kuju Surrey si concentrerà su titoli racing, d'azione e online, grazie all'esperienza accumulata lavorando alla componente online di *Call of Duty: Finest Hour*. La divisione di Sheffield (nata 'sfruttando' la chiusura di Sony Leeds, dello studio di Sheffield di Infogrames e di diversi team indipendenti della zona) dovrebbe presto interrompere la realizzazione di conversioni per proporre qualcosa di personale. E infine, lo studio di Londra continuerà a sviluppare giochi d'azione e strategia mentre un reparto interno specializzato in simulazioni è attivo su un progetto di cui si parlerà più avanti.

"Ci stiamo avvicinando a un modello dove gli studi avranno delle dimensioni ben definite in termini di dipendenti, dalle 40 alle 80 persone"



Gli uffici londinesi di Kuju offrono a malapena lo spazio per accomodare i due team che compongono lo studio: mentre uno è al lavoro su *Battalion Wars*, l'altro è impegnato sull'FPS strategico *The Regiment*

Baverstock ha sicuramente

un occhio di riguardo per lo studio di Brighton, dal momento che è composto da diversi membri di Kuju 'recuperati' dopo una breve fuga in Wide Games (*Prisoner of War*). "È andata così: abbiamo assorbito il team piuttosto che rilevare la società, e poi abbiamo anche acquisito i diritti di *Pilot Down*". Dopo aver provato una versione pressoché completa del gioco (un'avventura stealth in cel shading ambientata nella Seconda Guerra Mondiale, dal look fumettoso e con cut-scene alla *Max Payne*), dispiace dover constatare che tanto la meccanica datata quanto l'aspetto complessivo ne tradiscono la gestazione triennale. "I diritti di *Pilot Down* sono stati un'opportunità", ammette Baverstock. "Ha alcune caratteristiche carine e credo sia abbastanza giocabile, ma è un po' 'vecchia scuola' e anche la grafica è 'vecchia scuola'".

Ma la risorsa più importante di Wide Games non era tanto il suo prodotto o la sua reputazione, quanto il suo personale, la cui esperienza come sviluppatore indipendente peserebbe più dei risultati conseguiti. "È stato fantastico reclutare queste persone", dice Baverstock. "Probabilmente ammetterebbero loro stessi di aver imparato un sacco come studio indipendente. Un'altra cosa davvero bella di Brighton è la combinazione fra il luogo di lavoro e l'ambiente in generale: Brighton sembra perfetta per questa divisione dedicata al lifestyle. Anche se c'è il team racing di Climax, c'è pure Relentless e l'atmosfera in generale sembra ideale per sviluppare giochi lifestyle".

Questa idea di una qualche sinergia fra il team di sviluppo e il luogo in cui

KURRIKULUM

Kuju London non avrà sviluppato i blockbuster più celebri dell'ultimo decennio, ma il suo pedegree dimostra se non altro l'assenza di timori nello sperimentare gameplay diversi. "*Fireblade* è stato un titolo piuttosto duro", ricorda Washbrook. "Stavamo mettendo in piedi un nuovo team, con nuovi dipendenti che dovevano occuparsi di un genere di gioco su cui non avevano mai lavorato prima. In seguito, il design di *Reign of Fire* si adattava alla grande al motore di *Fireblade*, il che ci ha permesso di realizzare il gioco [velocemente] e di dotarlo di maggiore personalità. Avevamo già preventivato di far crescere lo studio fino ad avere due team separati, e grazie a quella soluzione finimmo per farlo prima del previsto. Quando parte del team realizzò la componente online di *Warhammer 40,000: Fire Warrior* (il primo titolo online per PS2), fu la prima volta che dividemmo lo studio in due gruppi separati".

opera ha un'importanza significativa per Baverstock. Durante il pranzo, il presidente di Kuju fa alcune considerazioni su luoghi fuori dall'ordinario che potrebbero giovare ad uno sviluppatore di semplici party game: quando qualcuno suggerisce Ibiza, Baverstock si perde momentaneamente nei suoi pensieri, probabilmente ipotizzando una fuga come quella che ha visto Tony Wilson trascinare i suoi Happy Mondays alle Barbados. Ma anziché assistere alla genesi di un disastro, ciò che è possibile vedere sono le considerazioni di un uomo che non ha paura di immaginare, un uomo il cui acume imprenditoriale non ignora il ruolo dell'ispirazione nel processo creativo.

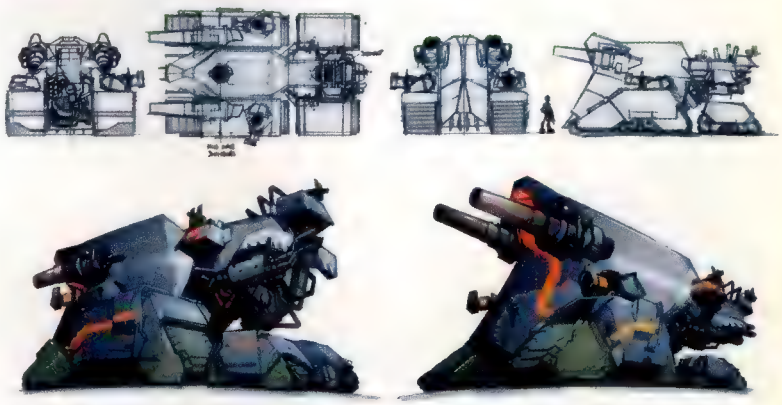
Kuju potrebbe rappresentare un modello per gli studi europei negli anni a venire? "Per quanto riguarda gli studi più grandi, credo che quello che stiamo facendo sarà ciò che faranno anche gli altri. Ma ci sono anche situazioni completamente diverse, con un solo team in unico posto, concentrato a fare una sola cosa, come nel caso di Sports Interactive o Creative Assembly: loro non potrebbero mai trarne beneficio se tentassero di fare ciò che stiamo facendo noi.

"Inoltre", continua, "tutti dovranno venire a patti con modelli di sviluppo in cui non ci si occuperà necessariamente di ogni aspetto del gioco. La gente dovrà escogitare soluzioni più astute per realizzare un gioco in esterno con differenti gruppi di persone. Di nuovo, penso sia necessario avere una certa dimensione ed una certa struttura organizzativa per supportare quel tipo di sviluppo. Abbiamo lavorato con questa tecnica negli ultimi tre anni: la prima volta che lo fai è abbastanza shockante, ma dopo averci fatto l'abitudine diventa uno strumento davvero potente.

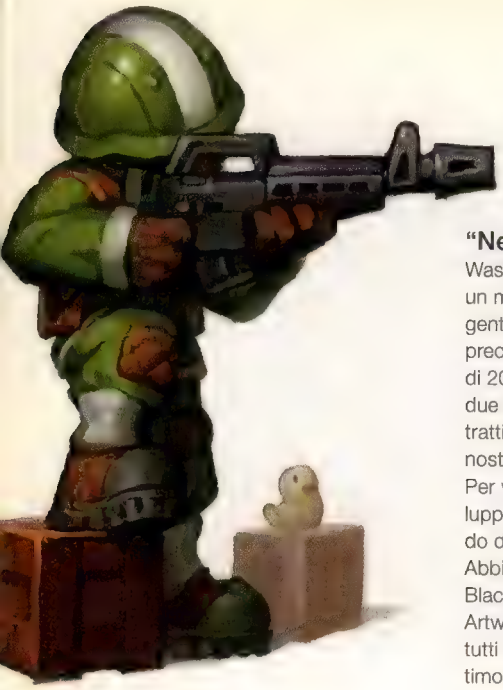
"Una delle cose che abbiamo imparato è che devi permettere agli studi di svilupparsi nella loro personale direzione. Devono trovare la propria strada nella vita per funzionare: non possono starsene lì e dipendere gli uni dagli altri perché così facendo non si aiutano e non aggiungono valore alla società. I publisher sono adesso in cerca di gente particolarmente focalizzata su un determinato settore".

Parlando di publisher, Baverstock non sottovaluta certo il peso di una distribuzione efficace nel mercato moderno: "Quello che si cerca sempre di fare è salire costantemente la scala dei publisher con cui si lavora, perché i grossi publisher hanno ovviamente una migliore distribuzione, budget più ampi e un marketing più efficace. Che piaccia o meno, per creare giochi di successo bisogna in parte creare ottimi giochi e in parte assicurarsi che ci sia qualcuno là fuori che li metta sugli scaffali dei negozi".

Naturalmente è più facile a dirsi che a farsi, ed è per questo che l'attuale relazione fra Kuju e Nintendo merita massimo rispetto. Da quando è stato annunciato lo scorso anno, lo sviluppo di *Battalion Wars* (ultima iterazione dell'acclamata serie *Advance Wars*) ha diviso, confuso ed esaltato i fan in egual misura. Per il capo dello studio di Londra **Mark Washbrook** e il suo staff, il progetto rappresenta l'apice di anni di lavoro e di crescita costante.



I mezzi di *Battalion Wars*, curati sin nei minimi dettagli, sono riusciti senza dubbio a catturare l'essenza stilistica di *Advance Wars*. Resta da vedere se sarà altrettanto per il carattere dei suoi protagonisti



"Negli ultimi due anni", dichiara Washbrook, "siamo passati ad usare un metodo più flessibile per reclutare gente per i nostri progetti. Mentre in precedenza avevamo, per dire, team di 20-25 persone a gioco, negli ultimi due anni siamo passati a stringere contratti e a dare in esterno il lavoro dei nostri team (si veda 'Lavoro a ore'). Per via dell'attuale scenario dello sviluppo in Inghilterra siamo stati in grado di aggiudicarci un sacco di talenti. Abbiamo gente proveniente da Bullfrog, Black Cactus, Argonaut, Computer Artworks, Elixir: praticamente da quasi tutti gli studi che hanno chiuso nell'ultimo anno o giù di lì. Ci è servito parecchio per arricchire i nostri team.

"*Battalion Wars* è nato come *Versus*", continua, "un'idea che avevo sviluppato nella mia vecchia software house, prima che entrassi in Kuju. Tanc [ovvero **Tancred Dyke-Wells**, il direttore creativo del progetto] e il suo team avevano realizzato un prototipo, perché nessuno riusciva a capire il gameplay da come era descritto nei documenti di game design. Siamo arrivati al punto in cui l'unico modo efficace per dimostrare che quest'idea si sarebbe rivelata divertente era quello di realizzare una piccola demo. Così l'abbiamo sviluppata su PS2, in modo che mostrasse gli aspetti principali del gioco. Avevamo alcune unità con caratteristiche differenti: c'era il classico tizio col fucile, uno col lanciafiamme, un piccolo carro armato da cui entrare e uscire al volo e un'isoletta con alcuni nemici da sfidare. In quel modo la gente poteva capire il fatto che non si controllasse una singola unità, ma tutte le unità, trasferendo semplicemente il controllo da una all'altra". Dopo aver presentato la demo a una serie di publisher che, secondo Baverstock, erano tutti a un passo dal "chiamare l'ospedale psichiatrico più vicino", Kuju arrivò a Nintendo, che trovò il gameplay interessante, non ultimo per via del suo cursore in stile *Pikmin*. "Videro una combinazione unica di meccaniche di gioco", dice Washbrook, "che dava vita a un titolo che non avevano mai visto prima. Pertanto Nintendo portò avanti quello che definisce un 'esperimento', ovvero ci permise di proseguire col gioco in modo da dar loro un'idea migliore di come avrebbe funzionato una missione. All'inizio vennero da noi e ci dissero: 'Il gioco non ci piace, ma quanto vi servirebbe per produrre qualcosa che ci dia un'idea migliore della vostra visione?'. Ma poi dissero: 'Proseguite e finitelo'".

A Nintendo arrivò così una seconda demo, essenzialmente il prototipo precedente convertito su GameCube e arricchito con nuove unità e un sistema di controllo più completo, ambientato in una mappa singleplayer. "È stato a quel punto", ricorda Washbrook, "che hanno detto: 'Il gioco ci piace davvero e abbiamo questa serie *Wars*: è una serie a sfondo militare che comprende *Advance Wars* e altri titoli che progettiamo di includere'. Manifestarono quindi il loro interesse ad affiancare il nostro titolo ad *Advance Wars*, il che era al tempo stesso un bene ed un male".

L'interfaccia a icone di *Battalion Wars* è immediata ed intuitiva, con il suo sistema di controllo sensibile al contesto che si poggia su due soli tasti in grado di aprire due serie separate di comandi di 'wait' e 'follow'

chiara la posizione creativa del progetto e far sì che le aspettative dei consumatori siano bilanciate di conseguenza. "Uno dei problemi è che non abbiamo mai voluto creare un nuovo *Advance Wars*", spiega Washbrook. "Nintendo ci ha detto sin dal principio: 'Vogliamo che creiate il gioco che *voi* volete realizzare: non vogliamo che facciate qualcosa in maniera diversa solo perché esiste un legame [con *Advance Wars*]'.

"Nintendo ci ha detto sin dal principio: 'Vogliamo che creiate il gioco che *voi* volete realizzare'"

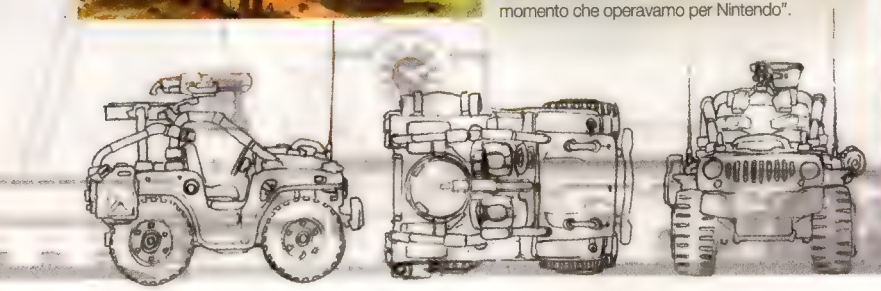
Le caratteristiche di *Advance Wars* ne fanno un titolo pericoloso sotto molti punti di vista: prima ancora di prendere in considerazione la sua estrema eleganza come strategico a turni, il suo stile grafico è una riuscita miscela fra macchine da combattimento superdeformed e personaggi in stile anime che ha fatto innamorare legioni di fan evidentemente refrattari ad ogni possibile cambiamento in questo senso. Per Kuju, l'accettazione di *Battalion Wars* da parte del suo publisher e dei suoi protettivi seguaci preoccupa più di quante copie riuscirà a vedere. Secondo i responsabili dello studio londinese, il segreto sta nel rendere ben Considerano il gioco come parte del loro franchise a tema militare, insieme ad *Advance Wars* e a *Fire Emblem*. Sono sempre stati molto chiari al riguardo, tant'è vero che non hanno seguito da vicinissimo il progetto e ci sono venuti a trovare solo cinque volte negli ultimi 12 mesi. Nintendo ti dà la proprietà del titolo, il che ti spinge a lavorare più duramente e a superare le loro aspettative".

"Come studio", dice Dyke-Wells, "avremmo avuto la necessaria umiltà per esultare se Nintendo ci avesse mandato delle sue figure di punta per supervisionare il progetto. Ma hanno deciso che non fosse necessario, il che è fantastico. Stesso discorso per Intelligent Systems: ero tremendamen-

Fra i mezzi di *Battalion Wars* figurano unità di pattugliamento leggere e pesanti, carri armati, artiglieria mobile, stazioni da combattimento che fungono da mezzi corazzati e vari velivoli fra caccia e bombardieri

LAVORO A ORE

***Battalion Wars* non** ha visto la collaborazione di Ryo Hirata e Makoto Shimojo, responsabili dello stile grafico di *Advance Wars*, ma rappresenta l'esempio perfetto della strategia di outsourcing che sta privilegiando Kuju. Durante lo sviluppo del gioco, il team è arrivato ad un massimo di 50 persone, con consulenti esterni al lavoro su vari aspetti della grafica, della musica e della sceneggiatura. "Abbiamo un tecnico degli effetti sonori a Brighton che ha realizzato tutti gli effetti del gioco", spiega Washbrook, "autori di storyboard a Parigi e un modellatore per le cut-scene ad Amsterdam. È stato davvero divertente trovare persone di talento con cui lavorare al progetto ed anche più facile dal momento che operavamo per Nintendo".



te ansioso di dare vita a un rapporto di maggiore collaborazione di quella che, di fatto, abbiamo avuto con loro. Ma credo che Nintendo abbia pensato che sarebbe stato più fruttuoso dare vita a una specie di gara amichevole fra i due studi. Non siamo riusciti ad avvantaggiarci del loro input nel modo in cui mi sarei aspettato".

Ma allora cos'è, esattamente, *Battalion Wars*? Chi ha visto il gioco all'E3 di quest'anno (nonché a quello del 2004, quando il progetto era ancora intitolato *Advance Wars: Under Fire*) conoscerà le basi: si tratta di una miscela di strategia e azione, non un'interpretazione di *Advance Wars*, ma un'esperienza completamente diversa per console domestiche progettata per somigliarvi. Il giocatore controlla sempre uno dei propri soldati, visto attraverso un'inquadratura in terza persona o una visuale più ampia. Sebbene all'inizio l'elemento strategico sia limitato alla selezione dell'unità più adatta per il compito da svolgere, il gioco costringe ben presto a ponderare le proprie mosse, con i soldati nemici posizionati in modo tale da punire immancabilmente gli assalti spericolati.

La ridondanza del paragone con *Advance Wars* è evidente, così come è ovvio che i due titoli siano legati solo da un certo stile grafico e dal level design. L'estrema accessibilità è uno degli elementi su cui il team ha puntato maggiormente, creando un'interfaccia a icone multifunzione davvero efficiente nonostante l'utilizzo di due soli tasti frontali. Nel descrivere il sistema di lock-on, Kuju cita invece sia *Zelda* che *Metroid*, mettendone non solo in risalto la semplicità, ma anche riconoscendo che esiste la muta aspettativa che il prodotto finale abbia effettivamente il sapore di un'opera Nintendo.

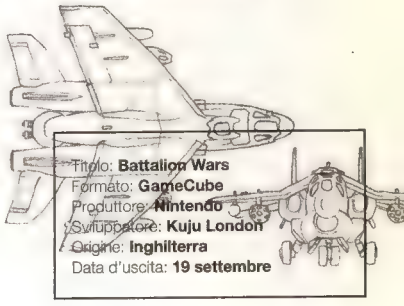
Senza giocare a *Battalion Wars* dall'inizio alla fine, è difficile valutare quanto la struttura di gioco riuscirà ad avvantaggiarsi del suo sistema di controllo così semplice, ma è innegabile che il titolo dimostri già un certo senso dell'equilibrio, con le idee originali di *Versus* e l'influenza di *Advance Wars* che si incontrano senza pestarsi i piedi. Ciò nonostante, nel passaggio su GameCube sarà l'adozione e l'adattamento dello stile grafico della serie a calamitare le maggiori attenzioni dei fan.

"Quando *Versus* era ancora un titolo originale", dice Dyke-Wells, "aveva diverse fonti d'ispirazione. Ma mentre *Advance Wars* denota tracce di *Cannon Fodder* e *Metal Slug*, noi abbiamo provato a forgiare un nostro stile: fumettoso e blocchettoso, ma molto dettagliato. È un po' come paragonare il nuovo *Zelda* a *Wind Waker*". Nintendo ha mai tentato di indirizzare il progetto verso un particolare target di utenza o mercato? "Se ci state domandando se Nintendo ci abbia chiesto di aderire al suo stile, direi di no, anche perché il titolo originale aveva questo carattere molto giocoso, a cuor leggero. Non era propriamente indirizzato verso un pubblico più giovane, ma voleva fornire qualcosa che avesse tutta l'azione, l'aggressività e la soddisfazione di un titolo bellico senza il connotato crudo, realistico e politicamente scomodo della realtà".

"Questo gioco", dichiara Washbrook, "rappresenta il nostro apice, il vero obiettivo di questo studio. Ha ora cinque anni di vita, e quando ho messo in piedi lo studio, l'obiettivo era quello di allontanarci dallo stile tradizionale dei titoli Kuju per volgere verso giochi per console più orientati all'azione. Se c'è qualcosa di cui siamo dolorosamente consapevoli è che abbiamo ancora tantissimo da dimostrare. Stiamo realizzando un titolo second party per Nintendo, il che è già un traguardo niente male, e talvolta ci sembra di aver avuto una gran dose di fortuna oltre che di sangue, sudore e lacrime. La gente l'anno scorso diceva: 'Dio mio, hanno dato questo titolo a Kuju: perché cavolo l'hanno fatto?'".

"L'ultima impressione che volevamo dare", conclude Dyke-Wells, "era che non avessimo avuto rispetto per la licenza originale ed è stata dura morderci la lingua ogni volta che venivamo accusati di aver preso e cambiato *Advance Wars*. Personalmente sono abbastanza sicuro che la gente finirà per apprezzare ciò che abbiamo fatto".

Tancred Dyke-Wells (altresì noto come 'Tanc') dimostra diverse sezioni di *Battalion Wars* che illustrano i vari riferimenti ad altri titoli Nintendo, nella fattispecie *Zelda*, *Metroid* e *Pikmin*. Da quanto visto finora, desta preoccupazione il fatto che il sistema di puntamento messo a punto da Kuju aiuti forse eccessivamente il giocatore, ma il team insiste nel sottolineare come l'elemento strategico garantisca un perfetto bilanciamento della difficoltà



Titolo: **Battalion Wars**
Formato: **GameCube**
Produttore: **Nintendo**
Sviluppatore: **Kuju London**
Origine: **Inghilterra**
Data d'uscita: **19 settembre**

CELLUMANIA

Kuju sembra intenzionata a lavorare su qualsiasi formato disponibile sul mercato, tant'è che la casa ha in cantiere progetti, non ancora annunciati, per PSP e le console della prossima generazione. Particolarmente attiva sembra essere al momento la divisione al lavoro su titoli per cellulari: Kuju Wireless Development ha realizzato giochi come *Spy Hunter*, *Lotus Challenge*, *Ambistax* e *Judge Dredd*, mentre Kuju Wireless Publishing si è occupata della loro distribuzione e di quella di titoli di altri studi come Tower e Caveman Arts. Kuju ha anche stretto accordi di distribuzione con diversi operatori mondiali di telefonia, fra cui Vodafone e Jamster, la società americana responsabile della creazione di personaggi insopportabili come la Rana Pazza e Sweety il Pulcino.

Titolo: **The Regiment**
Formato: **PC, PS2**
Produttore: **Konami**
Sviluppatore: **Kuju London**
Origine: **Inghilterra**
Data d'uscita: **Inverno 2005**

Tutti in Kuju sono consapevoli che *Battalion Wars* rappresenti la priorità numero uno per la software house. Se Nintendo rimarrà soddisfatta del progetto e l'accoglienza sarà positiva, il legame un tempo impensabile fra le due società potrebbe rafforzarsi: in caso contrario, la relazione giungerebbe probabilmente al capolinea. Ma un'occhiata all'intera line-up della casa inglese permette di apprezzare il modo in cui i mutevoli atteggiamenti dei publisher (specialmente quelli giapponesi) possono venire 'assorbiti' dal suo nuovo modello di sviluppo.

"Lo scorso anno ero in Giappone con la TIGA [The Indipendent Game Developers Association]", dice Baverstock. "Stavamo lavorando con Konami e Marvellous, che è un publisher relativamente piccolo adesso. C'è una tendenza comune fra vari publisher giapponesi: vogliono creare contenuti più globali e sono consapevoli che l'unica soluzione per farlo è di andare in altre parti del mondo per far sviluppare quel genere di contenuti".

"Storicamente", conferma Washbrook, "si sono spesso trovati in situazioni in cui assegnavano un titolo a uno sviluppatore occidentale, lo sviluppatore non era in grado di finirlo e loro dovevano mandare tutto il loro personale in Occidente oppure chiamare lo sviluppatore in Giappone per completare il gioco. È una situazione che non possono continuare a sostenere".

In Kuju London, parte dello studio sta dando gli ultimi ritocchi a *The Regiment*, un FPS strategico per Konami. Realizzato in collaborazione col veterano della SAS John McAleese, esperto in situazioni di assedio ad ambasciate, il gioco mostra ben più di una somiglianza con *SWAT 4* di Irrational, anche se la scelta delle ambientazioni dovrebbe aggiungere un po' di pepe alle sue quattro campagne. *The Regiment* si svolge attraverso stazioni della metropolitana, uffici in pieno centro e persino nel Palazzo di Westminster, privilegiando tatticismo e rispetto delle procedure militari. Per dimostrare il titolo, Kuju presenta una scena battez-

Le prime missioni di *Battalion Wars* stimolano una scelta strategica familiare a moltissimi giocatori: è infatti possibile infiltrarsi nelle basi nemiche attraverso tanto un ingresso in bella mostra, quanto uno nascosto. Il primo assicura una sparatoria caotica, mentre il secondo richiede più tempo ma presenta anche meno rischi

Sebbene la meccanica di *The Regiment* non sia affatto dissimile da quella già apprezzata dai fan di *SWAT*, l'utilizzo di ambientazioni londinesi riprodotte fedelmente rappresenta una peculiarità del titolo Kuju

Titolo: **City of the Dead**
Formato: **PC, PS2, Xbox**
Produttore: **Hip Interactive**
Sviluppatore: **Kuju Surrey**
Origine: **Inghilterra**
Data d'uscita: **Febbraio 2006**

Titolo: **EyeToy Play 3**
Formato: **PS2**
Produttore: **SCEE**
Sviluppatore: **Kuju Brighton**
Origine: **Inghilterra**
Data d'uscita: **Ottobre**

Titolo: **Rail Simulator**
Formato: **PC**
Produttore: **Electronic Arts**
Sviluppatore: **Kuju**
Origine: **Inghilterra**
Data d'uscita: **2006**

zata internamente 'imbuto letale': una zona di fuoco intenso che per i soldati esperti è la ragione per cui non si debba indugiare sugli usci mentre si affronta un assedio terroristico. La meccanica del gioco è familiare, forse troppo, ed è difficile capire a questo punto se *The Regiment* riuscirà a riscuotere quel successo che Kuju spera di ottenere.

City of the Dead, invece, primo titolo della serie 'George A. Romero presents' di Hip Interactive, dovrebbe far voltare qualche testa con la sua miscela di meccaniche arcade e tematiche gore riversata su scenari urbani, militari e isole deserte. Il reclutamento dell'esperto di effetti speciali Tom Savini dovrebbe portare una certa credibilità al gioco, anche se la dichiarazione che si tratti del '*Burnout* degli FPS' suonerebbe più convincente se *Black* non avesse già infiammato il settore infrangendo porte e finestre come solo Criterion sa fare.

Se Londra è al lavoro con Nintendo, Brighton continua la propria collaborazione con un altro nome pesante dell'industria. "[Lo studio di Brighton] ha iniziato a lavorare insieme a Sony con *EyeToy: Play 2*", ricorda Baverstock. "È stato davvero bello entrare immediatamente in questo rapporto. So che ho detto che bisogna lavorare duro per ottenere queste cose, ma essere riusciti a farsi coinvolgere nel progetto di una first party come Sony è stato eccezionale. E passare a lavorare a *Play 3* insieme ad un altro studio [SCEE London] è davvero un buon viatico per il suo primo progetto realizzato interamente". Fra le buone notizie per Kuju figura anche il recente annuncio che il suo studio dedito alle simulazioni, al lavoro da oltre un anno su materiale top secret, sia in procinto di lanciare *Rail Simulator* sotto etichetta EA: la sola idea di portare a compimento un titolo di questa portata e che verrà esaminato in maniera maniacale dai fan di questo genere di nicchia è motivo di orgoglio per Kuju, anche se il gioco verrà probabilmente ignorato dalla stragrande maggioranza del pubblico giocante.

Checché se ne pensi di Kuju, del modesto successo riscosso dai suoi titoli passati, del potenziale di *Battalion Wars* e del peso del franchise di cui ha raccolto l'eredità, è impossibile non portare rispetto verso uno dei pochi sviluppatori indipendenti ancora attivi nel Vecchio Continente: Baverstock e soci hanno un progetto chiaro per il futuro e il mondo sembra ormai essere a portata di mano.

> "Il reclutamento dell'esperto di effetti speciali Tom Savini dovrebbe portare una certa credibilità a *City of the Dead*"

Battalion Wars è pressoché finito: gli ultimi ritocchi da apportare riguardano l'inclusione dei dialoghi, lo snellimento dell'interfaccia utente e l'implementazione di 15 minuti di full motion atti ad illustrare la storia, che vede il giocatore al comando non solo di un singolo esercito...

Per quanto senza troppo pretese, il gameplay di *COTD* dovrebbe fornire ai giocatori sufficiente soddisfazione nel fare a pezzi ondate di zombi, decorando le ambientazioni con brandelli di carne sanguinolenta

L'isola di Gilbert

Da una posizione di osservatore, il creatore di *Secret of Monkey Island* commenta in maniera appassionata, e altamente critica, la situazione attuale dei videogiochi

Pur avendo cominciato a lavorare in LucasFilm Games durante il suo periodo formativo a 8bit, è stata la creazione di *Maniac Mansion* e del motore SCUMM a condurre **Ron Gilbert** sulla via che l'avrebbe portato al successo con *The Secret of Monley Island*. Dopo aver lasciato LucasArts, Gilbert è stato fra i soci fondatori del team di sviluppo Cavedog (autore di *Total Annihilation*) e di Humongous (publisher di intrattenimento per bambini), prima di abbandonare in toto l'industria. Di recente Gilbert è riaffiorato attraverso il suo feroce e riflessivo blog Grumpy Gamer (www.grumpygamer.com). In quest'intervista, il creatore di *Maniac Mansion* (p130) parla della direzione che dovrebbe prendere il settore con la nuova generazione e di quella che lui intende seguire con il suo prossimo 'RPG adventure'.

Alcuni anni prima che aprisse il suo blog, aveva espresso disappunto verso il modo in cui i giocatori possono comportarsi online. Le reazioni al suo blog le hanno fatto cambiare opinione?
La maggior parte della gente ha avuto abbastanza rispetto del mio sito. Credo che pensi qualcosa del tipo: 'Siamo a casa sua, quindi comportiamoci educatamente'. Un paio di cose che ho scritto hanno generato un po' di controversie: ciò che ho detto su *Zelda* [Gilbert si è dichiarato deluso del prevedibile stile grafico del prossimo episodio: "Lo comprerò comunque al lancio, ma se c'era un gioco che poteva farla franca adottando una direzione artistica completamente nuova, era proprio *Zelda*"] ha quadruplicato gli accessi al blog e su alcuni siti mi hanno fatto a pezzi, perciò mentirei se dicessi che la cosa non mi tocca in alcun modo.

Internet è un fenomeno sociale interessante perché dà voce a chiunque, ma di solito si sentono solo quelle più forti. L'anonimato rende molto facile urlare il proprio parere piuttosto che discuterne in maniera costruttiva.

Però non ha scelto di postare su Grumpy Gamer in maniera anonima.
No, volevo che fosse mio. Volevo che la gente sapesse cosa pensavo, sapesse che ero un po' disilluso da quest'industria. Ma amo alla

follia questo settore: non voglio dire "andate a farvi benedire" e poi dedicarmi al mercato immobiliare. Adoro realizzare videogiochi. Perciò volevo parlare delle cose che non mi piacevano dell'industria, della direzione in cui sta andando, e sentivo di doverlo fare col mio nome.

Ritiene quindi che voci come la sua siano importanti per far apprezzare alla gente la storia del videogioco?
Credo sia importante che i game designer la apprezzino, a prescindere da quello che fanno i giocatori: non mi aspetto che qualcuno che va al cinema oggi debba per forza apprezzare 'Citizen Kane', ma mi aspetterei che la persona che realizza un film oggi apprezzi quella pellicola. Raccontare una storia con un videogioco è una specie di mestiere perduto: c'era questa serie di informazioni che avevamo capito in Sierra, LucasFilm e tutti gli altri sviluppatori che lavoravano a questo genere di giochi... Non è che creda che tutti i designer oggi debbano realizzare avventure, ma anche con un gioco come *Half-Life*, se [Valve] avesse avuto una migliore comprensione della struttura degli enigmi, sarebbe stato così facile far fluire un po' meglio la narrazione attraverso l'interazione.

E per quanto riguarda la considerazione della storia del videogioco da parte dei publisher? Electronic Arts e LucasArts, LucasFilm all'epoca...
Non riesco nemmeno a chiamarla LucasArts [ride]. È LucasFilm.

Entrambi i publisher sono sorti su produzioni altamente creative, ma sembrano ora poco interessati a giochi della medesima risonanza del proprio catalogo storico.
Stava iniziando ad accadere in LucasFilm quando me ne andai, quindi non assistetti al fenomeno in prima persona, ma la mia idea è che la colpa sia di Guerre Stellari. I giochi di Guerre Stellari vendettero talmente bene che ridimensionarono tutto il resto. Non aveva senso investire dei soldi nella produzione di altri giochi: anche se avessero portato profitti, perché sprecare delle risorse quando si poteva guadagnare dieci volte tanto con una licenza di Guerre Stellari?

Ritiene siano stati i soldi a spostare l'attenzione di EA dagli sviluppatori alle licenze?
In un certo senso dipende dalla mancanza di una visione. Ritengo che Trip Hawkins abbia dato vita a Electronic Arts con una vera visione: era una persona interessante, un giocatore, ma anche un uomo d'affari molto in gamba. E unì questi due pregi per costruire una società di successo. Non ho mai incontrato Larry Probst, ma ha una visione per i videogiochi o per i propri affari legati ai videogiochi? Sarebbe fantastico se qualcuno in questi publisher avesse una visione di come dovrebbero essere i videogiochi e capisse abbastanza di economia da farne un business redditizio.

Ma penso che tutto cambierà. Deve cambiare. L'industria cinematografica è passata per le stesse fasi e ha ora raggiunto un interessante equilibrio fra la parte artistica e quella commerciale: non credo ci sia alcun dubbio che i film siano arte, ma per un sacco di gente i videogiochi sono giocattoli. Quando la società decide che qualcosa è arte, come nel caso dei film, è un po' più facile raggiungere questo equilibrio: l'industria cinematografica sa che deve produrre dei blockbuster estivi con cui fare un sacco di soldi, ma sa anche come attirare tanta altra gente a vedere pellicole minori, anche se quella gente non produce la parte più grossa del profitto. La nostra industria non l'ha ancora capito e allora produce solo blockbuster. Non ha capito che c'è un pubblico ben più grande là fuori e mi piacerebbe vedere un publisher, soprattutto uno grande come EA, dare vita a una nuova divisione che abbia l'obiettivo di creare giochi la cui realizzazione costi meno di 4 milioni di dollari. Se il gioco costa di più se ne occupa EA, altrimenti se ne occupa questo studio più piccolo.

Capcom ha adottato un approccio simile, formando Clover Studios.
Esattamente. Non mi aspetto che si facciano 'giochi artistici' che non portino a casa soldi: sono un sostenitore accanito del fatto che si debba generare profitto. Ma non penso si debba essere ossessionati al punto di farci almeno 50 milioni o di non partire nemmeno col progetto. Ecco cosa non capiscono i publisher.

Perché crede che il messaggio di raggiungere un pubblico più ampio diversificando l'offerta non venga raccolto, nonostante sviluppatori come Will Wright abbiano dimostrato che sia possibile farlo con successo?
Non lo so proprio. La mia idea è che un sacco di publisher vengano comandati dai loro reparti marketing. Ho incontrato alcuni responsabili del marketing eccezionali, ma ci sono troppi reparti marketing dove tutto è preconfezionato e ci si concentra solo su cosa ha venduto l'anno prima e su come tirare fuori qualcosa di simile. Il marketing è incredibilmente importante: non voglio certo sminuirlo, dato che senza marketing sei morto. Ma dall'esperienza che ho avuto proponendo il mio gioco in giro, è proprio lì il problema. La scusa numero uno che ho sentito è stata: "L'abbiamo fatto vedere al marketing e il marketing ritiene che sia troppo simile a quest'altro gioco che non ha venduto granché".

Come possono gli studi indipendenti evitare tutto questo?
Anche se non dipendono dal marketing preconfezionato, devono sempre avere un buon

I titoli più conosciuti di Ron Gilbert sono *The Secret Of Monkey Island* e *Maniac Mansion*, una rappresentazione chiara di cos'era LucasFilm Games all'epoca. Il suo nuovo progetto per PC potrebbe avere più di un riferimento ai giochi sopraccitati

marketing. Se guardate i siti di diversi giochi indipendenti, vedrete come molti studi non ci arrivino proprio: magari hanno un buon gioco, ma non hanno una pagina web decente che ti permetta di scaricarlo. C'è un vecchio detto nel marketing secondo cui metà del lavoro consiste nel convincere qualcuno a sollevare la scatola dallo scaffale: gli studi indipendenti devono disegnare i propri siti in modo che l'utente possa arrivare a scaricare il gioco in pochi click. Devono capire fino in fondo il marketing.

Il problema con il business dei giochi indipendenti, rispetto a quello dei film indipendenti, è che noi non abbiamo una struttura che ne permetta il finanziamento: non c'è un Sundance, mecenati e tutti quei meccanismi per il finanziamento. Ho davvero scavato a fondo per cercarli, ma alla fine mi sono ritrovato completamente fuori dall'industria. È un peccato che non siano disponibili.

Ultimamente, alcuni publisher minori hanno provato ad investire su progetti originali, come nel caso di Majesco con *Psychonauts*. È un trend che può continuare?

Sono rimasto molto colpito da Majesco: hanno fatto un lavoro incredibile col marketing e le PR di *Psychonauts*. Ma il problema è che tutti cercano un prodotto mainstream che venda davvero bene, e una volta che lo trovano non vogliono fare altro. Ubisoft sembrava una società capace di fare cose artistiche, diverse e magnifiche, poi ha preso la licenza di Tom Clancy, i soldi hanno iniziato ad arrivare e adesso vuole solo lavorare sulle licenze.

Perciò spero che Majesco possa tirare fuori prodotti che le facciano guadagnare un sacco di soldi, ma spero anche che non dimentichino mai *Psychonauts* e altri giochi artisticamente interessanti.

A proposito di Ubisoft, in passato lei ha sostenuto che la casa francese avrebbe dovuto continuare la trilogia di *Beyond Good & Evil* anziché abbandonarla.

BG&E ha avuto delle vendite mediocri, ma c'era delle gente che ha adorato quel gioco. Se hai una situazione in cui hai un sacco di passaparola positivo ma il gioco non vende, allora dovresti fare un seguito e andare dal tuo reparto marketing e da quello vendite e urlare loro che avrebbero dovuto fare un lavoro migliore col prequel. Ecco cos'avrei fatto: avrei detto 'abbiamo in mano qualcosa: magari abbiamo commesso degli errori nello sviluppo, magari qualcosa è andato storto nel marketing, ma c'è della gente a cui è piaciuto davvero, quindi risolviamo i problemi e facciamolo uscire ancora una volta'.

Non ritiene però che la necessità di avere team e budget più grandi per sviluppare sulle console di prossima generazione possa significare una minore propensione a sostenere successi di nicchia?

Ecco perché in un certo senso sono più interessato al mercato PC, anche se il bello dei titoli per console è che vengono giocati in soggiorno: è lì che si va per divertirsi, per guardare la televisione, sentire lo stereo ed è lì che ci si dovrebbe divertire coi videogiochi. Ma non mi piace il controllo esercitato dai produttori di hardware sui contenuti: anche se avessi dei miei fondi, non potrei realizzare il mio gioco su Xbox 360 perché Microsoft non me lo permetterebbe. E i rivenditori, almeno negli USA, sono l'altra parte del problema. I publisher vanno dai rivenditori per presentare tutti i giochi che hanno in sviluppo e se ai rivenditori non piace un progetto c'è una buona possibilità che venga cannato.

Su PC nessuno mi dice cosa posso fare e Internet è il futuro di quel genere di distribuzione, soprattutto se si sta lavorando a un gioco un po' diverso. Contrariamente a quanto si crede, non è un metodo di distribuzione più economico (la banda costa), ma taglia fuori i rivenditori, quindi il tuo gioco non potrà essere cancellato perché non piace a qualche tizio di Wal-Mart.

> "Il problema con il business dei giochi indipendenti, rispetto a quello dei film indipendenti, è che noi non abbiamo una struttura che ne permetta il finanziamento"

Gilbert ha cominciato la propria carriera in HESware, prima di passare in LucasFilm Games per occuparsi della conversione per C64 di diversi titoli per Atari 800. Dopo aver lasciato Lucas, Gilbert ha lavorato sull'RTS *Total Annihiliation* (sopra) presso Cavedog Entertainment

Nonostante le differenze fra console e PC, non crede che lo spirito delle avventure sia stato tenuto vivo da alcuni generi su console come quello dei survival horror?

Hanno lo scheletro di un gioco d'avventura, ma gli manca tutta la carne intorno. Le avventure hanno degli 'enigmi chiave' che portano avanti la storia. Ce l'hanno anche titoli come *Resident Evil*, ma a loro mancano tutti quei puzzle che conducono ad un enigma chiave, che accompagnano lungo tutta l'avventura e danno credibilità al mondo. I giochi su console hanno fatto loro il concetto degli enigmi chiave, tralasciando tutti gli aspetti che caratterizzavano le avventure [su PC].

Non credo che molti giochi abbiano delle vere e proprie trame al giorno d'oggi: hanno dei pretesti per le missioni e la gente le considera narrazione, ma io non credo lo sia. Nei film non c'è una singola storia, ce ne sono un sacco, che coinvolgono tutti i personaggi con i loro bisogni e i loro desideri. Questo è ciò che dà profondità ad una storia ed è probabilmente una delle ragioni per cui un titolo come *Monkey Island* (che ha ormai 15 anni) ha ancora degli appassionati entusiasti del suo mondo. Non erano cinque enigmi chiave

inframmezzati da livelli con combattimenti: era un mondo con una storia dentro.

In riferimento a queste considerazioni, Brian Fargo, fondatore di Interplay, si è detto convinto che mostrare un livello tangibile di umanità sia il modo più convincente per attirare il pubblico di massa.
Sono assolutamente d'accordo. Tutte le grandi storie sono una riflessione su di noi e, ancora più importante, uno specchio in cui il lettore o lo spettatore possano in qualche modo riconoscersi. E credo che questo manchi completamente nei giochi. Potrebbe portarci più giocatori perché si andrebbe oltre il mercato degli hardcore gamer e garantirci una maggiore longevità perché la gente sentirebbe davvero di farne parte.

C'è qualche differenza fra 'narrazione interattiva' e l'idea di permettere ai giocatori di identificarsi in una storia lineare?
Sì. Ho delle opinioni decisamente forti in merito e un sacco di gente non è d'accordo con me [ride]. Una storia non dovrebbe essere interattiva: una storia dovrebbe *renderti partecipe*. Quest'idea che si possa prendere una storia e farci tutto quello che si vuole oppure che ci siano dieci finali diversi, credo sia una stupidaggine. Una 'storia interattiva' davvero valida dev'essere come una discesa sulle rapide: abbiamo questa discesa e si comincia da qui per finire laggiù, ma il modo in cui puoi navigare le rapide, quella è la parte in cui sei partecipe. Sei partecipe della mia storia, ma non la potrai cambiare, perché è la *mia* storia. Ho una storia da raccontarti.

I finali multipli o alternativi sembrano divenuti ormai un requisito obbligatorio per i giochi odierni basati sulla narrazione.
È solo una cosa da strillare sul retro della confezione: alla fine della fiera quello che ottieni è una storia valida con nove finali penosi. Preferirei avere un solo finale davvero valido e lasciar perdere gli altri, perché non riusciranno ad essere altrettanto soddisfacenti.

Una storia è essenzialmente la raffigurazione di un'esperienza umana che ci dovrebbe insegnare qualcosa, e lasciare che sia la CPU a scegliere il finale a seconda di quanto accaduto... be', sono sicuro che il mio PC possa raccontare storie interessanti al mio Mac, ma non è in grado di raccontare storie interessanti *a me*. Voglio dire, guardate persino *[World Of] WarCraft*: possono emergere alcune storie eccezionali, ma quante ore di gioco passano senza che accada nulla? È come assistere ad un evento sportivo: si giocano 170 partite di baseball ogni anno, e due o tre di queste costituiscono storie *eccezionali*, ma le altre 167 sono una semplice serie di eventi. Credo che la narrazione interattiva possa fare la stessa fine: esistono gemme di cui si può parlare per anni, ma una storia non è una semplice serie di eventi. È una serie di eventi con uno scopo.

Tutti i giochi hanno bisogno di una storia?
No. Esiste un meeting annuale fra diversi designer che si concentrano sulle storie e ne parliamo. *Tetris* ha bisogno di una storia? No, certo che no. Eppure un tizio ha alzato la mano e ha detto: "Non sono d'accordo. Ogni volta che gioco a *Tetris* immagino di essere un prigioniero in un gulag russo che costruisce qualcosa con questi mattoni". La nostra risposta è stata: "Ok, magari è possibile tirar fuori una storia da qualsiasi cosa. Ma si giocano un sacco di titoli senza una storia". Noi giochiamo tutto il tempo a *Burnout 2*, e la mancanza di una storia ne fa un gioco migliore: non prova a dirci che siamo degli street racer che difendono i colori della propria banda. Dice solo: 'Saltate in macchina e correte'. Non sai mai perché lo stai facendo e il gioco non spiega mai perché stai cercando di creare gli incidenti più assurdi. Tutto sarebbe stato distrutto con una storia.

"L'idea che si possa prendere una storia e farci tutto quello che si vuole oppure che ci siano dieci finali diversi, è una stupidaggine"

Eppure è esattamente ciò che è stato fatto con *Burnout 3*.
E che noi abbiamo odiato con tutto il cuore [ride]. È stato come vedere un reparto marketing andare a tutta birra. Credo che *Burnout 3* sia stato caricato eccessivamente e sia un chiaro esempio dell'influenza negativa di Electronic Arts sui giochi, dato che hanno un punto di vista molto corporate e tendono a sovraccaricare ogni cosa.

È questa tendenza che l'ha spinta ad adottare un approccio indipendente con il gioco che sta sviluppando?
Veramente ho dedicato la maggior parte della mia energia creativa a riscrivere i documenti per convincere i publisher piuttosto che a scrivere il gioco vero e proprio. È un'esperienza davvero nuova per me: in LucasFilm il mio lavoro più impegnativo era convincere gli altri designer e i programmatori a fare un gioco, e poi la dirigenza avrebbe dato il via libera. E con Humongous il publisher eravamo noi, pertanto quel processo avveniva internamente.

Quindi dover uscire e convincere i publisher è stato frustrante, ed è per questo che ho deciso di trovare una fonte di finanziamento indipendente. Il mio obiettivo è di realizzare il mio gioco con un terzo del budget richiesto dalla maggior parte dei progetti PC, inventare una direzione artistica e uno stile davvero interessanti e mettere insieme un team di 10-15 persone che lo curi. Adoro la sinergia che avevamo nei team più piccoli, dove tutti davano il proprio contributo e ciascuno poteva indicare qualcosa nel gioco e dire: "Quella è una mia idea". Sarò onesto: non sarà un mega-hit, ma farà comunque dei soldi.

Crede che sia un approccio fattibile?
È fattibile. Ci vuole un sacco di lavoro per trovare i finanziamenti, ma Dio solo sa quanti appassionati di *Monkey Island* ci sono in giro, e uno di loro avrà pure fatto un po' di soldi [ride]. Seriamente, ho diverse strade aperte per avere i fondi, quindi sono ottimista: non accadrà subito, ma spero che entro il prossimo anno saremo pronti a partire.

Quindi pur essendo irritato da questa industria, non ne è fuori.
Mi rifiuto semplicemente di andarmene. Ci sono giorni in cui mi sveglio e penso di smettere: "Non farò mai più niente del genere". Ma semplicemente non ce la faccio. Riuscire a realizzare questo gioco è diventata ormai un'ossessione. Lo farò e mostrerò a tutti qualcosa: forse che sbagliavo, forse che avevo ragione, ma comunque mostrerò qualcosa. Amo questo settore perché sento di averci partecipato sin dal principio. Quando ho cominciato, la gente vendeva i giochi su floppy disk in custodie da due lire: mi sembra di conoscere a fondo questo settore e non m'immagino a fare nient'altro. È un'industria affascinante: stiamo attraversando un periodo interessante, dove stiamo ancora venendo a capo della natura artistica del videogioco, dei problemi produttivi e di come superare l'immaturità dell'industria. Sono sicuro che quando fra 20 o 30 anni guarderemo indietro rideremo, ma adesso è semplicemente fantastico farne parte.

XBOX MAGAZINE UFFICIALE

ABBONATI ONLINE!
Puoi farlo al sito
www.futureitaly.it

OGNI MESE IN EDICOLA

tutti i segreti della console di Microsoft solo su

XBOX MAGAZINE UFFICIALE

A soli
€ 8,99
con DVD

Future

la prima! l'ufficiale! l'unica giocabile!

Criterio di valutazione

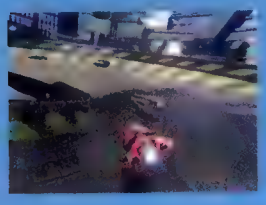
Videogiochi valuta ogni gioco esclusivamente in base alle qualità e ai difetti rilevati durante il periodo di testing a cui viene sottoposto. Le aspettative, le promesse e l'hype che ne hanno preceduto l'uscita non incidono sulla sua valutazione. Se un gioco particolarmente atteso delude, non viene giudicato con maggiore asprezza. Se un gioco inatteso sorprende, non viene giudicato con maggior benevolenza. Il criterio di valutazione di **Videogiochi** adotta una scala che va da uno a dieci, senza mezzi punti. I voti corrispondono generalmente ai seguenti aggettivi: uno: atroce, due: indegno, tre: deprimente, quattro: scarso, cinque: mediocre, sei: sufficiente, sette: buono, otto: ottimo, nove: eccellente, dieci: rivoluzionario.

I più giocati da Videogiochi

Metal Slug (NeoGeo CD [PSP], SNK)
È ironico che sia proprio un gioco emulato a sfruttare al meglio lo schermo di PSP: *Metal Slug* non è mai stato così luminoso, dettagliato e appagante

Bomberman DS (DS, Hudson Soft)
Quattro DS, un lungo tragitto in treno ed ecco l'ennesima dimostrazione di come un gioco ormai datato possa ancora dire la sua su un portatile

Wipeout Pure (PSP, Sony)
Grazie alle release del Gamma Pack 3 e del nuovo tracciato Classic, il racing game futuristico di Sony continua ad abitare il ventre di PSP. Un esempio per tutti



Gran Turismo 4 (PS2, Sony)
Qualcuno ha definito il Photo mode come un'opzione inutile, meritevole di nessuna attenzione. Sarà, ma a distanza di mesi è ancora impossibile farne a meno

Il cavallo di Troia

Giochi per bambini con contenuti per adulti?

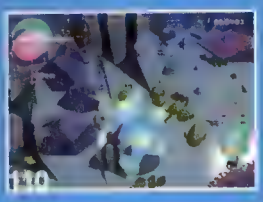
Proprio quando sembrava che la controversia intorno a *GTA: San Andreas* si fosse finalmente sopita (nell'attesa di ri-esplodere con l'uscita dell'inevitabile sequel), ecco spuntare la nuova polemica sollevata dai politici statunitensi, venuti a conoscenza del mod Hot Coffee che permette di sbloccare scene a sfondo sessuale nascoste da Rockstar in qualche meandro del codice del proprio best-seller. La senatrice Hilary Clinton, fra gli altri, ha attaccato duramente l'ESRB (Entertainment Software Rating Board, organismo incaricato di classificare i videogiochi), affermando che il gioco avrebbe dovuto essere classificato come AO (Adults Only) anziché 17+. Gli accusati hanno fatto ammenda, e ora *San Andreas* è il primo titolo 'solo per adulti' della storia dell'ESRB. Al di là della questione immagine, il problema è serio per Rockstar dal momento che gran parte delle catene di negozi americane non ammette materiale AO sui propri scaffali.

La situazione è paradossale e per questo interessante. È giusto che Rockstar sia ritenuta responsabile di contenuti impossibili da vedere utilizzando il videogioco nella maniera 'corretta'? Ma ancora più interessante è come a finire sotto il riflettore siano sempre i soliti sospetti, quando sono diversi gli esempi di titoli che includono contenuti adulti nonostante la loro apparenza li faccia sembrare prodotti per bambini.

Causa impossibilità di comprendere gran parte del testo del gioco, la recensione di *Chibi Robo*, prevista per questo numero, è stata rimandata in attesa della versione a stelle e strisce. Ma anche un nippofobo è in grado di accorgersi di come, dietro a un look zuccherino e infantile, batta un cuore triste e amareggiato. Il rapporto fra il padre e la madre della famiglia di *Chibi Robo* si è disintegrato al punto che i due non si parlano più: il padre vive perennemente in letargo sul divano, mentre la giovane figlia sembra talmente fuori dal mondo da apparire catatonica. Nessuno esce mai di casa e l'unico cambiamento nel loro habitat è rappresentato dalla quantità di sporcizia che lo inonda. Sembra quasi il genere di depravazione che caratterizza alcuni casi di 'C.S.I.' piuttosto che il background dell'ultimo titolo Nintendo.

Minna Daisuki Katamari Damacy non è da meno: i suoi flashback raccontano la storia dell'ascesa del King of All Cosmos, rivelando la crudeltà e quel genere di abusi che spingeranno il regnante a diventare una figura paterna così lunatica. Quando si fallisce un livello, la delusione violenta del re è difficile da sopportare, in particolar modo se si applica un minimo di psicoanalisi per capire da dove provenga la sua rabbia. Certo, *Katamari* rimane un gioco umoristico, ma è impossibile negare l'inquietudine della storia alle sue spalle. Per non parlare di *Gregory Horror Show* che, sotto una facciata fumettosa, nasconde alcuni fra i contenuti più dark e sinistri mai visti in un videogioco.

Ma è proprio il contrasto fra una presentazione a tinte pastello e i contenuti più scuri a rendere così avvincenti questi giochi e al tempo stesso a permettere di affrontare certi temi: se fossero mostrati in tutto il loro realismo sarebbero sicuramente impresentabili. Così, invece, Hilary Clinton difficilmente potrà accorgersi della loro esistenza.



Another Code (DS) p135
Ape Escape 3 (PS2) p112
Atelier Iris: Eternal Mana (PS2) p127
Battlefield 2 p114
Coded Arms (PSP) p132
Colosseum: Road to Freedom (PS2) p129
Darkwatch (PS2, Xbox) p118
Drag-on Dragoon 2 (PS2) p124
Everybody's Golf (PS2) p120
Fahrenheit (Xbox, PC, PS2) p122
Genji (PS2) p116
Grandia 3 (PS2) p123
Makai Kingdom (PS2) p128
Medievil Resurrection (PSP) p131
Minna Daisuki p110
Mushihimesama (PS2) p126
Nanostray (DS) p133
OZ p125
Pac'n Roll (DS) p134
Virtua Tennis World Tour (PSP) p130
Winning Eleven 9 (PS2) p121

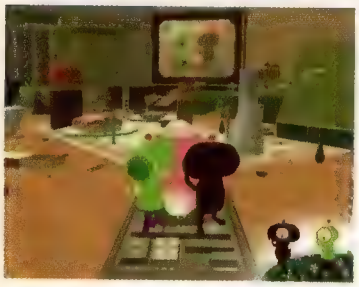
4:3

Stereo

2

Minna Daisuki Katamari Damacy

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Giapponese** Produttore: **Namco** Sviluppatore: **Interno**



Oltre alla modalità cooperativa (in foto), è presente un versus mode via split-screen, in cui gli sfidanti sono chiamati a raccogliere il maggior numero di un determinato tipo di oggetti entro un tempo limite di tre minuti

Nel videogame contemporaneo, i filmati introduttivi sono un elemento dato per scontato. Subito dopo il logo dello sviluppatore e subito prima della schermata iniziale, qualsiasi giocatore si aspetta la sequenza in computer grafica di rito. Videoclip dal montaggio sincopato che fino a qualche anno fa venivano ammirati più volte anche solo per gustarne la sontuosità estetica, ma che col tempo si sono ridotti al semplice riciclo di immagini e topoi visti e rivisti. Sotto questo aspetto, *Katamari Damacy* si è distinto come elemento di rottura. Un anno fa circa, su queste pagine, la recensione del gioco Namco si apriva sottolineando come già la bellissima intro lanciasse segnali circa la non convenzionalità del titolo che ci si apprestava a giocare. Il design scarno eppure ricco di personalità del cast di protagonisti e le folli melodie che pompavano dagli altoparlanti trovavano una fedele controparte nelle meccaniche di gioco, al contempo semplici e bizzarre. Ora, sequel alla mano, la storia si ripete con *Minna Daisuki Katamari Damacy*. Il riarrangiamento in chiave swing del tema musicale che introduce il gioco suggerisce atmosfere più ariose, raffinate e travolgenti. E le stesse parole ben si adattano anche al lavoro complessivo di perfezionamento svolto in ambito ludico dai designer nipponici.

La pubblicazione di un secondo capitolo delle avventure del piccolo Ouji non è solo la naturale conseguenza dei discreti volumi di vendita ottenuti dal prequel ai due estremi del Pacifico. È anche, e soprattutto, un atto dovuto nei confronti di tutti quei giocatori che hanno assiepato le pagine dei forum per tessere le lodi di quello che può essere definito come uno dei 'casi ludici' più sorprendenti dello scorso anno. L'incognita principale, piuttosto, era rappresentata proprio dal perfetto equilibrio raggiunto dagli sviluppatori al primo tentativo. Appesantire la struttura di gioco con ulteriori elementi solo per il gusto di apportare novità avrebbe potuto inficiarne il sottile bilanciamento. Fortunatamente questo errore non è stato commesso. Le basi su cui poggia *MDKD* sono le stesse del prequel, a partire dal sistema di controllo. Ancora una volta il katamari deve essere guidato tramite l'uso congiunto dei due stick analogici, e anche il concept si ripresenta sotto il segno della continuità: armati di una prodigiosa sfera attacca-tutto, si è chiamati a raccogliere qualsiasi oggetto di dimensioni minori o uguali alle proprie, allo scopo di raggiungere un determinato diametro entro un tempo prestabilito. Il risultato di quest'opera di pulizia scenografica sarà poi sottoposto all'esame del Re del Cosmo, che provvederà a trasformare il raccolto in un corpo celeste.

> "*Katamari* si diverte a prendere in contropiede, rimescolando continuamente le carte in tavola e mettendo alle corde le leggi fisiche del mondo su schermo"

Cinema muto

Al pari del predecessore, *MDKD* infiltra nel susseguirsi delle fasi giocate una serie di brevi cut-scene animate ma prive di dialogo. Questa volta l'oggetto della narrazione è la vita di Ousama (imponente Re del Cosmo nonché genitore del protagonista Ouji) dall'infanzia fino al matrimonio, passando per il travagliato rapporto con il padre. Sapientemente in bilico tra lirismo e comicità slapstick di stampo nipponico, lo stile dei cortometraggi si inserisce perfettamente nell'atmosfera del titolo Namco. Una volta completato il gioco si rende disponibile un menu da cui accedere liberamente ai filmati e ai brani della colonna sonora.

Livello dopo livello, tuttavia, ci si rende conto di come gli sviluppatori siano stati capaci di rinnovare l'esperienza di gioco pur mantenendola fedele a se stessa. Un risultato ottenuto dilatando e portando all'estremo le condizioni ambientali in cui il katamari è costretto a muoversi. Scenario dopo scenario, si passa con disinvoltura dagli abissi marini alle estreme propaggini dell'atmosfera terrestre, passando per algidi campi innevati e caleidoscopici prati fioriti. Una varietà che non è solo estetica, ma che condiziona pesantemente la reattività della sfera in relazione al mutare di fattori quali attrito o gravità. Quando non sono le condizioni ambientali a variare, lo sono le caratteristiche stesse del corpo rotolante, ora più veloce, ora irregolare nella forma. *MDKD* si diverte a stupire e prendere in contropiede, rimescolando continuamente le carte in tavola e mettendo alle corde le leggi fisiche del mondo su schermo. Ma proprio per questo non è il caso di spingersi oltre con gli esempi. Buona parte del divertimento sta proprio nell'immaginare quale follia si celi dietro l'angolo, per poi scoprire di essere stati sorpresi ancora una volta.

Si tratta di un vero e proprio tour de force per il sistema di controllo, che riesce comunque a dimostrarsi all'altezza in ogni situazione, sia quando si è chiamati a governare corpi enormi e in balia dell'inerzia, sia quando la velocità di crociera si innalza vertiginosamente. È il giocatore, piuttosto, che può trovarsi in affanno nel ricalibrare continuamente la sensibilità del proprio 'stile di guida'. Ma questo disorientamento è anche ciò che aggiunge pepe all'esperienza, donandole nuova linfa.

Tuttavia, ogni cosa bella è destinata a finire. Nel caso del primo *Katamari Damacy*, l'epilogo arrivava con fin troppa foga, lasciando un po' di amaro in una bocca fino ad allora rimpinzata di zucchero digitale. Namco deve essersi resa conto del problema, ed

Il menu di *MDKD* è rappresentato come un parco popolato da personaggi bizzarri che fungono da portale verso i rispettivi scenari. Ogni stage offre sia una sfida principale, solitamente incentrata sulla raccolta di oggetti entro particolari restrizioni (non necessariamente temporali), sia una modalità time attack

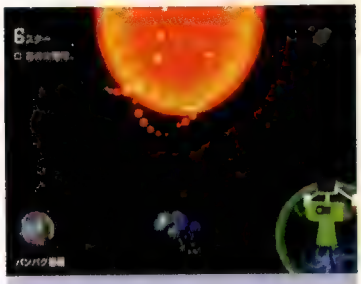
ha agito di conseguenza. La quantità di scenari offerti dal sequel è quasi raddoppiata. Non solo: sono state confermate tutte le tipologie di stage presentate un anno fa, e altrettante ne sono state aggiunte. Ciononostante, il doppio di una manciata di ore (ovvero il tempo necessario per completare il primo episodio) rimane pur sempre un lasso temporale piuttosto ridotto. Se non altro, la pletora di oggetti e personaggi segreti presenti in ogni stage rappresenta un buon incentivo alla rigiocabilità.

Ma il vero asso della manica di *MDKD*, capace di regalare svariate ore di divertimento extra, è il multiplayer cooperativo. Spiegato a parole suona quasi semplice: il katamari va controllato da due coppie di mani indipendenti (una per giocatore) poggiate sui rispettivi emisferi (sinistro e destro). Il difficile, semmai, emerge quando si tenta di coordinare i propri sforzi. Superata la fase di imbarazzo iniziale e apprese le dinamiche 'comunitarie', il passo successivo è quello dell'improperio e dell'offesa personale, inevitabile conseguenza dell'incapacità di effettuare la benché minima manovra coordinata. È solo dopo un certo periodo di pratica, e grazie ad una costante comunicazione verbale, che si arriva a poter agire in sincrono e ad ottenere risultati apprezzabili nell'arte del rotolamento a quattro pollici. Il fatto che la modalità multiplayer abbracci tutti i livelli affrontabili in singolo, inoltre, palesa la volontà di rendere questo secondo episodio molto più orientato alla fruizione collettiva rispetto al predecessore, che si limitava ad offrire uno scarno versus mode in arene di modeste dimensioni.

In quest'opera di generale miglioramento (e incremento) dell'offerta ludica non è stato perso di vista uno degli elementi che tanto peso ebbe nel successo di *Katamari Damacy*: la componente artistica. Forte di una colonna sonora ancora più allucinata e variegata di quella del prequel e della consueta carrellata di personaggi irresistibilmente sgangherati, *MDKD* è un gioco che ama prendere e prendersi in giro, e che lascia trasparire l'entusiasmo delle menti che lo hanno partorito. Del resto è sufficiente osservare l'immagine di copertina, ritraente il team di sviluppo in posa 'informale' di fronte alla sede aziendale, per rendersi conto dell'atmosfera dissacrante che permea ogni aspetto della produzione.

Ma dietro questa patina di bizzarria nipponica si cela un lavoro indiscutibilmente professionale e lucidissimo. Namco ha saputo operare con precisione chirurgica lì dove il gioco era più debole, senza per questo rovinare i meccanismi già oliati. *Minna Daisuki Katamari Damacy* è più articolato e maturo del prequel, pur condividendone l'estrema semplicità concettuale. Rotolare nel caos, insomma, non è mai stato così bello.

Voto: Otto su dieci

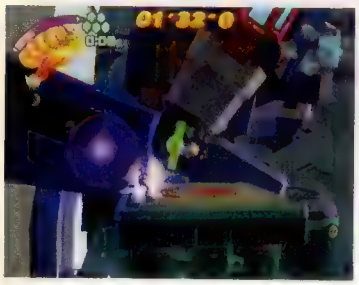


Eredità stellare

Seguendo una prassi ormai piuttosto comune tra i franchise videoludici, *MDKD* permette di caricare i salvataggi del predecessore. L'operazione fedeltà premia il giocatore aggiungendo ai pianeti creati nel secondo episodio le costellazioni provenienti da *Katamari Damacy*. Considerando che lo scopo ultimo del gioco è quello di generare una massa di corpi celesti volumetricamente superiore al Sole attorno a cui i pianeti stessi orbitano, l'aggiunta degli astri generati nel prequel costituisce un piccolo aiuto nel completamento della prova.

4:3

Stereo
Dolby Pro Logic II



Sei ore sono più che sufficienti per arrivare ai titoli di coda, segnando però come percentuale di completamento un misero 50%. Sarà necessario catturare tutte le scimmie nascoste nei livelli per avere realmente la meglio su Specter. Purtroppo lo scontro finale è fin troppo simile a quello di *Ape Escape 2*

Ape Escape 3

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Giapponese** Produttore: **SCEI** Sviluppatore: **Interno**

Con passo felpato, Satoru giunge alle spalle di una scimmia vestita da Cappuccetto Rosso intenta a raccogliere margherite su un prato. Un movimento brusco e la scimmia capisce d'essere oggetto di tactical espionage action. Disperata, si dà alla fuga, con Satoru che le corre dietro sventolando un retino per farfalle. Il rituale di caccia sembra in procinto di compiersi, quando accade l'imprevisto: il primate cosplayer si ferma, si volta e con un moto di coraggio sottrae il retino dalle mani dell'inseguitore, ritorcendoglielo poi contro. La preda ha catturato il predatore. Un incredulo Satoru si ritrova teletrasportato alla base, costretto a percorrere il livello daccapo. Il videogiocatore inarca il sopracciglio e inizia a ridere.

È soprattutto in simili momenti di spensierata ilarità che è possibile localizzare il valore di *Ape Escape 3*. Più che di action-platform, si potrebbe quasi parlare di 'commedia interattiva'. Le istanze comiche di *AE3* non sono relegate unicamente in sede di cut-scene, in quello che si potrebbe definire 'umorismo precalcolato', ma accompagnano il giocatore durante tutta l'avventura, con 435 scimmie pestifere a fare da spalla in un riuscito mix tra l'anime demenziale e una slapstick comedy a base di cadute su bucce di banana. I due protagonisti, Satoru e Sayaka, hanno occhioni dolci, viso di gomma facile al super deforming e utilizzano i tipici espedienti dell'animazione nipponica in fatto di resa dello stato d'animo, come la gocciolina sulla fronte a indicare imbarazzo o i denti appuntiti durante gli scatti d'ira. Stessa cosa può essere detta per le scimmie: uno dei migliori esempi di character design reperibili su PlayStation2.

La scelta di quale personaggio interpretare tra Satoru e Sayaka avviene all'inizio del gioco e non è più possibile modificarla. L'unica differenza sostanziale tra i due protagonisti deriva dal fatto che alcune scimmie, al cospetto della ragazzina, perderanno i sensi in preda all'estasi amorosa

> "È nei momenti di spensierata ilarità che è possibile localizzare il valore di *AE3*. Più che di platform, si potrebbe parlare di 'commedia interattiva'"

Accantonata l'idea di adoperare il cel-shading dopo l'esperimento eseguito sull'anonimo spin-off *Pumped & Primed*, *AE3* persegue, attraverso un accorto uso di tinte pastello e superfici tondeggianti, la stessa strada di avvicinamento alla qualifica di cartone animato interattivo intrapresa dal prequel. Scompare però il peculiare 'effetto pennellata' applicato alle texture di *Ape Escape 2*. Su un simile impianto visivo sono state tuttavia inserite alcune soluzioni grafiche tipiche delle produzioni cel-shaded, come le 'soffici' esplosioni di fumo.

I controlli caratteristici della serie, fondati sull'uso coordinato dei due stick analogici e ispirati dal classico *Smash TV*, sono parte integrante del meccanismo comico/ludico allestito da *AE3*. Chiedere al giocatore di sincronizzare la rotazione delle levette per eseguire un'operazione in teoria semplice come remare a bordo di un gommone, significa anche burlarsi della sua inevitabile goffaggine. Cercare di muovere contemporaneamente il personaggio e un'automobilina telecomandata per risolvere un puzzle, oltre ad essere il modo migliore per giocarsi le sinapsi, è anche fonte di gag clownesche. Il risultato è un sistema di controllo severo ma giusto, che invita a sperimentare, a giocare con gli input, e che appaga per la sua precisione in quasi tutte le applicazioni. Il 'quasi' è riferito al sistema di guida delle macchine da corsa: innaturale e complicato.

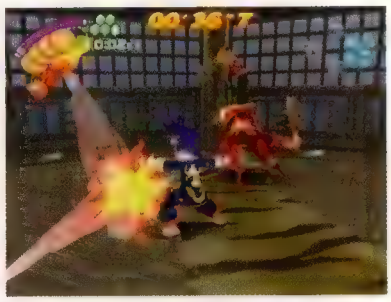
Il giocatore sarà chiamato ad addomesticare i controlli dei gadget storici della serie, degli immancabili veicoli e, novità di questo terzo capitolo, di otto costumi variopinti. Assegnati in alternanza ai gadget durante il susseguirsi delle missioni, i costumi rappresentano il tentativo di *AE3* di aggiungere varietà al gameplay, nonché un modo per proporre il divertente travestitismo delle scimmie anche sui personaggi giocanti. Ogni costume, riconducibile almeno ad una delle venti ambientazioni presenti, consente al giocatore l'esecuzione di due tecniche d'attacco: una standard e una più letale, ma che necessita di essere caricata mediante rotazione dello stick. Inoltre, visto che con il costume indosso non si possono adoperare gadget, è presente anche una tecnica cattura-scimmie personalizzata.

Ad una simile opulenza di potere viene opposto come limite un periodo di utilizzo di trenta secondi, eventualmente incrementabile recuperando le capsule temporali rilasciate dai nemici sconfitti, oppure acquistando espansioni che autorizzino molteplici trasformazioni consecutive. Molto diversificati tra loro, i costumi danno luogo a stili di gioco che coprono i diversi toni grigi che intercorrono tra il picchiaduro e lo shooter in terza persona, e recano con sé abilità aggiuntive come la camminata sulla corda o su pareti verticali, il volo planato e il dash. Abilità che permettono di raggiungere luoghi altrimenti inaccessibili e che di fatto rendono obsoleti gadget come l'elica e l'hula-hoop.

Che questo non sia un *Ape Escape* gadget-centrico lo si intuisce andando a vedere la lista dei marchingegni proposti: niente più che un sottoinsieme del capitolo precedente. Tra l'altro, ad eccezione del retino e del sempre utile radar rilevascimmie, nella maggior parte dei casi i gadget saranno equipaggiati unicamente di fronte ai non troppo complessi puzzle: pensati per essere risolti con l'utilizzo dell'oggetto giusto nel modo giusto.

Mesal Gear Solid

Laddove *Snake Eater* dedicava ad *Ape Escape* un semplice minigame ambientato in location della modalità principale e con i controlli immutati, *Mesal Gear Solid* può essere considerato a tutti gli effetti un gioco a sé stante. La schermata principale e la colonna sonora derivano da *MGS3*, il gameplay è debitore di *MGS2* mentre la sequenza di game over è quella storica di *MGS1*. L'effetto parodistico è completato da una grafica dai colori 'smorti' tipica di *Sons of Liberty* e da surreali sessioni al codec. Purtroppo una semplificazione strutturale che sa molto di posticcio azzera la componente di sfida: procedendo carponi, le guardie non rilevano la presenza del personaggio, a meno di non urtarlo.



Cinema e *Metal Gear Solid* non sono le uniche fonti di citazione per *AE3*. Questa scimmia-Ratchet impugna con disinvoltura il letale R.Y.N.O. ('Rip Ya a New One') e non sembra aver paura di usarlo

L'accoppiata bastone stordente più retino, un tempo combo vincente per immobilizzare e catturare una scimmia, si rivela qui di più difficile utilizzo. Questo non solo per l'abilità dei primati di impossessarsi delle armi del nemico, ma anche in virtù di una loro maggior resistenza alle percosse e di una destrezza, in fatto di schivate all'ultimo istante, di stampo chiaramente matrixiano. Ciò aumenterebbe in maniera gradita la difficoltà di cattura, dando tra l'altro un senso all'approccio stealth, se non fosse per la presenza dei costumi, i quali, oltre a recuperare il gap tecnico registrato in favore delle scimmie, spostano l'ago della bilancia decisamente dalla parte del giocatore. Le tecniche di cattura associate ai costumi sono infatti talmente efficaci da lasciare ben poco spazio all'abilità personale. Ad esempio acchiappare una scimmia indossando il vestito da ninja equivale in pratica ad usufruire di un cheat mode. Tuttavia, la semplicità di gioco assicurata dai costumi non intacca più di tanto la credibilità di una serie che non ha mai fatto della difficoltà un punto programmatico.

È piuttosto nella gestione della telecamera che si può riscontrare un non perfetto amalgama dei costumi con l'impianto di gioco ereditato dai capitoli precedenti. Non potendo essere mappata sullo stick destro, la telecamera deve accontentarsi di un più limitante tasto dorsale, tramite il quale non potrà far altro che recarsi alle spalle del personaggio giocante in seguito ad ogni sollecitazione. Ciò è più che sufficiente a garantire un adeguato supporto di regia se si stanno adoperando gadget o costumi con attacchi a breve distanza, ma travestimenti come il cowboy o il supereroe, che permettono di sparare colpi a lunga gittata, devono vedersela con un regista che rema contro. A patto di non eseguire un disorientante tamburellamento continuo sul dorsale, il giocatore sarà costretto in molte situazioni a sparare alla cieca verso il cameraman e a ricevere danni da nemici fuori inquadratura.

Ape Escape 3 è un prodotto che non si differenzia eccessivamente dai capitoli precedenti e che oppone al videogiocatore smaliziato un coefficiente di sfida prossimo a zero. Ciononostante il lavoro di SCEI riesce a catturare l'attenzione con la sua atmosfera goliardica e i suoi controlli stimolanti. "Un altro livello e poi smetto", ripeterà dentro di sé il giocatore reso burbero da anni di esplosioni e schizzi di sangue virtuale, cercando nel frattempo di mascherare un sorriso di ebete compiacimento.

Voto: Sette su dieci

Specter TV

Il diabolico piano di Specter consiste questa volta nel monopolizzare le trasmissioni televisive mediante un sistema pirata di broadcasting, con la collaborazione di centinaia di scimmie nel ruolo di conduttori e maestranze varie. Gli interni di *AE3* sono quindi per lo più teatri di posa allestiti per le riprese di un programma TV. Gli esterni sono invece location calate nell'epoca di produzioni di genere come il gangster movie, la sci-fi, il disaster movie, il film di samurai. Questo stratagemma narrativo ha permesso a SCEI di inserire una variegata sequela di citazioni perfettamente diegetiche: da Kubrick ai lungometraggi Disney, da 'Il pianeta delle scimmie' (poteva mancare?) a 'Guerre Stellari'.

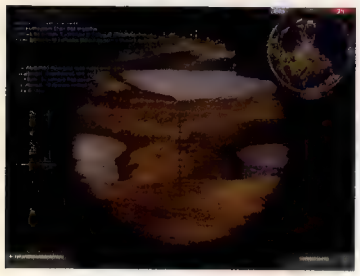
Battlefield 2

Sistema: **PC** Versione: **Europea** Produttore: **EA Games** Sviluppatore: **Digital Illusions CE**

Athlon / Pentium 4 1.7GHz
512MB RAM
Scheda video 128MB con PS
Scheda audio DirectX 9.0c
2.3GB su HD

Pentium o equivalente 2,5Ghz
1GB RAM
Scheda video da GeForce 6600GT
Scheda audio DirectX 9.0c
2.3GB su HD

LAN	64
Online	64



Pur avendo già chiarito (e lodato) la natura arcade di *B2*, va detto che prendere la mira con i fucili di precisione è davvero troppo semplice

L'utilizzo dei cacciabombardieri necessita di un certo periodo di apprendimento, e possibilmente di un buon joystick. La velocità del mezzo e le dimensioni contenute dei livelli, infatti, non lasciano spazio ad errori di manovra

Con *Battlefield 2* DICE completa la sua ideale rincorsa al presente, iniziata nel 2002 sui campi di battaglia della Seconda Guerra Mondiale e proseguita l'anno scorso nelle risaie del Mekong. Lo fa in concorrenza con rivali agguerriti quali *Ghost Recon 2* e *Joint Operations*, cogliendone (e vincendone) alcune sfide, ma preferendo concedere terreno su altre.

La rincorsa al presente si esprime mettendo a confronto i tre più probabili protagonisti dei possibili conflitti militari del futuro: Stati Uniti, Cina e la cosiddetta Coalizione del Medio Oriente (nei videogiochi il panislamismo infatti è una realtà ben consolidata, per ragioni che però probabilmente i diretti interessati non vorrebbero conoscere). Gli scenari, vari e ben progettati, abbracciano principalmente il Golfo Persico e le coste della Cina; si dà quindi cinicamente per scontato che sia Zio Sam a ficcare il naso in casa d'altri.

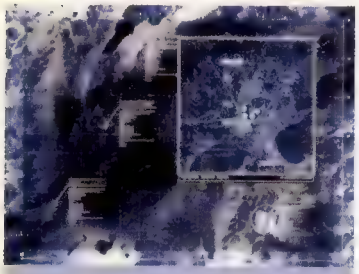
Il '2' che si legge nel titolo sarebbe facilmente interpretabile come un segnale di rottura e di rivoluzione, ma bastano pochi secondi di gioco per capire che non si tratta né dell'uno né dell'altro: lo spirito arcade della serie è rimasto inalterato, indifferente alle tentazioni di simulazione totale e ai desideri degli amanti del realismo (quest'ultima categoria, a quanto pare, dovrà armarsi di pazienza e attendere l'arrivo di *Operation Flashpoint 2*).

DICE ritiene evidentemente che la propria formula sia quella che meglio concilia verosimiglianza dell'azione, divertimento e varietà dell'offerta ludica, e il successo delle due edizioni precedenti rende senz'altro legittima una tale sicurezza. La fiducia che il team ripone nella sua creatura, peraltro, non eccede nell'immobilità o nella pigrizia: gli sviluppatori sono ben consapevoli di cosa è accaduto e accade nel mondo dei videogiochi di guerra, e hanno deciso di compiere alcuni significativi passi affinché il loro nuovo simulatore sia al sicuro da qualsiasi rischio di obsolescenza precoce.

L'innovazione più prevedibile (e lampante) riguarda la scala dell'azione: le partite ospitano ora fino a 64 giocatori, misura resa necessaria dall'imponenza delle masse umane che quotidianamente si scontrano sui server concorrenti di *Joint Operations* (oltre 100 soldati per mappa). Ma ancor più significativo è il progresso compiuto nel sistema di comando e gestione della coalizione: all'inizio di ogni partita si ha la possibilità di eleggere un comandante, che tramite un apposito pannello coordina l'azione dei suoi sottoposti, e vanta particolari prerogative tra cui la possibilità di lanciare droni di ricognizione, ordinare attacchi di artiglieria, paracadutare rifornimenti sul campo di battaglia e così via. Grazie alla figura del comandante svanisce uno dei difetti tipici della serie (e dell'intera categoria degli war shooter), vale a dire il disarmonico afflusso dei soldati verso le zone di combattimento. In giochi dove il realismo militare estetico sfiora la perfezione, il meccanismo muori/torna in zona/muori/torna in zona porta masse di guerrieri dotati di armi di ultima generazione a convergere bovinamente verso il fuoco avversario piuttosto che ad organizzare azioni coordinate. *Battlefield 2* oppone un solido ostacolo a questa routine suicida.

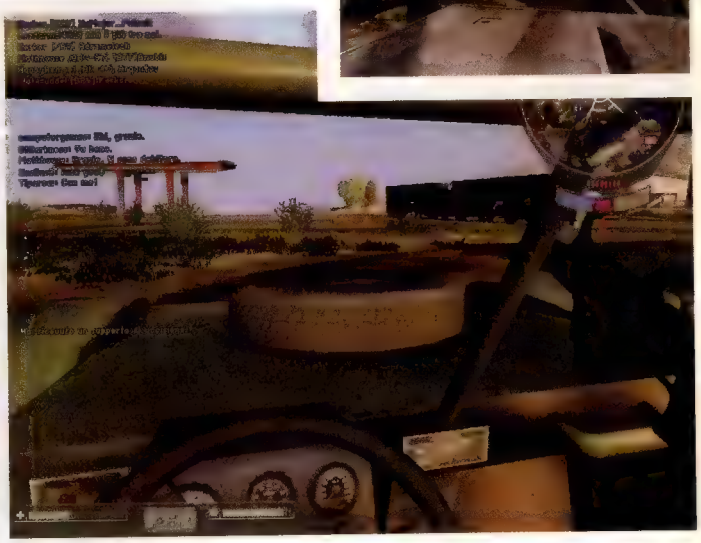
Resta il fatto che dette 'azioni coordinate' sono viste da determinate categorie di giocatori come un intralcio al libero godimento blastatorio. La sete di 'uccisioni' può rendere sordi agli inviti a sacrificare la propria vita su specifici obiettivi imposti dall'alto. Brillantemente, *Battlefield 2* soddisfa entrambe le filosofie (del 'gioco di gruppo' e di quello 'solitario') fornendo al giocatore la possibilità di combattere per la propria fazione sia nell'ambito di un team che in modo del tutto autonomo. Nel primo caso potrà comunicare via radio con i compagni

> "Una volta appresi i fondamenti del gioco di squadra si posseggono sostanzialmente i requisiti necessari a godere pienamente dell'esperienza ludica proposta"



Uprising

Se nel corso della missione il Comandante viene giudicato incapace o inadatto a guidare la fazione, i suoi sottoposti hanno la facoltà di esautorarlo tramite una votazione democratica. La possibilità offerta è senza dubbio interessante, ma possono entrare in gioco una serie di considerazioni 'filosofiche': è opportuno applicare ad un ambito militare (seppur fittizio) regole democratiche, quando è comprovata l'incompatibilità di questi due elementi? Ancora: non accade troppo spesso che un comandante intelligente venga 'scaricato' per un singolo insuccesso (come la perdita di un punto di controllo), anche quando questo può essere un semplice incidente di percorso in una strategia potenzialmente vincente?



L'indicatore in alto a destra descrive la condizione del punto di controllo. Prima di issarvi la propria bandiera, come da prassi, quella avversaria dev'essere ammainata

di squadra, il cui leader è a sua volta in contatto con il comandante in capo (in questo modo viene a crearsi una plausibilissima 'catena di comando' che previene l'insorgere di confusione in un ambiente sovente popolato da trentadue commilitoni). Nel secondo, sarà estromesso dall'ansiogeno traffico radio generato dalla propria fazione, e si potrà dedicare senza fretta al classico 'turismo combattente' (pur nella consapevolezza che un team di soldati ben coordinati avrà gioco facile contro una mandria di lemming dediti al loro muori/torna in zona/muori/torna in zona).

Il meccanismo di base della divisione dei ruoli è stato mantenuto, con una standardizzazione curiosamente più marcata rispetto a *Battlefield: Vietnam*, che consentiva più liberta all'utente in termini di scelta dell'equipaggiamento. I rischi presenti nel concedere tanta libertà evidentemente hanno spinto i DICE ad un cambio di rotta. La comunità giocante è infatti lesta nel setacciare una programmazione permissiva in cerca di pertugi tramite i quali acquisire un vantaggio sull'avversario, come dimostravano i quasi onnipotenti mitraglieri di *Battlefield: Vietnam* (che potevano trasportare nell'inventario, oltre alla potente mitragliatrice M60, alcuni lanciarazzi, diventando di fatto una sorta di one-man army). Il rischio dello sbilanciamento è sempre dietro l'angolo, e DICE ha preferito scongiurarlo a monte.

Una volta appresi i fondamenti del gioco di squadra (e presumendo che ci si sappia muovere e sparare fin da subito), si posseggono sostanzialmente i requisiti necessari a godere pienamente dell'esperienza ludica proposta. Le differenze prestazionali tra gli equipaggiamenti forniti alle diverse fazioni è infatti meramente cosmetica: contrariamente alla realtà, uno scontro tra un carro statunitense M1A2 e un T72 di fabbricazione sovietica avviene in condizioni di sostanziale parità, e lo stesso può dirsi delle armi individuali e delle tecnologie. Una differenziazione più spinta, magari basata sulle peculiarità 'reali' delle tre diverse fazioni, avrebbe forse portato ad un più intrigante sistema 'carta-forbice-sasso', simile a quello che a suo tempo fece di *Starcraft* un capolavoro di equilibrio in un regime di diversità.

Gli amanti dei confronti potrebbero rimproverare a *Battlefield 2* la superiore scala d'azione di *Joint Operations*, il maggiore realismo di *Operation Flashpoint* o lo sconfinato arsenale bellico di *Counter-Strike*. Ma la verità è che DICE ha scelto di abbracciare una delle possibili interpretazioni del videogioco di guerra, non quella della ricostruzione bellica autentica o del 'simulatore di soldato', ma di una moderna versione degli scacchi, dove il pedone è il fante con il suo M4, il cavallo è un blindato, l'alfiere è un elicottero d'assalto e bianchi e neri partono da una speculare posizione di parità. Con *Battlefield 2*, DICE non ha fatto altro che perfezionare e rendere ancora più ricca una formula di partenza che era già vincente e convincente.

Voto: Otto su dieci

Solitario

Il single player di *Battlefield 2* è, prevedibilmente, nient'altro che un grosso tutorial per affrontare l'arena della Grande Rete con un minimo di nozioni sul da farsi ed una accettabile familiarità con i livelli. Va comunque detto che i bot non brillano per intelligenza, rendendosi spesso protagonisti di fastidiose incomprensioni a base di fuoco amico, ordini non eseguiti e incidenti che vedono coinvolti generalmente il giocatore e i cingoli di un carro armato amico. A maggior ragione occorre ribadirlo: chi non dispone di una buona connessione tralasci pure *Battlefield 2* senza rimpianti.

4:3

Stereo
Dolby Pro Logic II
Dolby Digital Pro Logic II

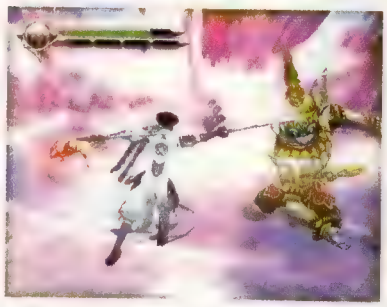
Genji: Dawn of the Samurai

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Giapponese** Produttore: **SCEI** Sviluppatore: **Game Republic**

Non v'è dubbio che *Genji* ostenti alcuni fra i migliori scenari mai ammirati nell'ambito del genere. Sebbene vengano riutilizzati nel corso del gioco, la sensazione di riciclaggio è efficacemente mitigata da variazioni legate all'ora del giorno o da più drammatiche modifiche strutturali...

Per una giovane realtà come Game Republic, esordire con un gioco come *Genji* è indice al tempo stesso di avvedutezza e audacia. Avvedutezza per aver scelto uno dei generi più indicati per corteggiare una SCEI intrigata dall'opportunità di piantare un suo franchise nel terreno che ha visto Capcom mietere successi come *Devil May Cry* e *Onimusha*. Audacia per essersi posta in diretta competizione proprio con questi ultimi, due cinture nere di 3° dan reduci da un processo di maturazione durato un'intera generazione hardware. Questa industria non lesina certo in sorprese, ma nel caso di *Genji* ci sarebbe voluto un miracolo. E quel miracolo, prevedibilmente, non è avvenuto.

Più che un gioco finito, *Genji* è una bozza di intenti, per altro tracciata così debolmente da intravederne appena le ambizioni. L'ideale di indipendenza creativa su cui Yoshiki Okamoto ha fondato la sua società si esprime in una semplice sfumatura applicata ad un impianto di gioco complessivamente derivativo, perfettamente conforme a quel genere di produzioni-fotocopia che la stessa ragione esistenziale di Game Republic sembrava aborrire. Ai comandi dell'agile Yoshitsune, il primo dei due personaggi selezionabili, i momenti introduttivi di *Genji* sono una mano tesa verso il giocatore inesperto ed un viaggio a ritroso nel tempo per tutti gli altri. Il semplice martellamento dei due tasti di attacco sventa in pochi istanti le imboscate che scandiscono la progressione, mentre barriere invisibili blindano le aree degli scontri fino al loro inevitabile epilogo. Al di là della splendida coreografia dei combattimenti, non v'è nulla che lasci trapelare l'esistenza di qualche caratteristica eccezionale.



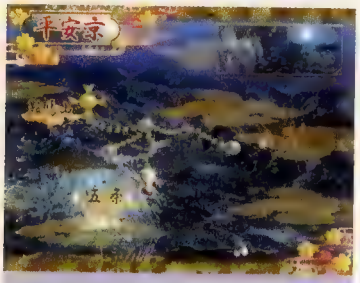
Le poche tipologie di nemici proposte peccano in varietà comportamentale, soffocando il respiro tattico degli scontri nell'ambito di gruppi misti. In compenso l'aggressività di alcuni stimola il contrattacco

"Dove l'opera prima di Game Republic delude realmente è nell'assoluta incapacità di trasmettere un qualche senso di sviluppo e progressione"

Pochi istanti dopo, accade qualcosa di inatteso: per un attimo la scena rallenta scivolando nel bianco e nero, mentre Yoshitsune, in totale autonomia, sfugge ad un attacco ruotando su se stesso e conclude la piroetta freddando il suo assalitore con un unico, letale affondo. L'apparente accidentalità dell'evento unita alla sua splendida rappresentazione ridestano l'interesse invitando ad un'indagine più approfondita. Si scopre così che il sistema di combattimento di *Genji* premia l'azione tempestiva con il contrattacco devastante, intingendo quest'ultimo in uno spettacolo espositivo che invita a ricercarlo. Ma c'è dell'altro. Dal momento che non è necessario avere il nemico di fronte per avviare una contromossa (viene automaticamente eseguita la più opportuna in base alla provenienza dell'attacco), ci si scopre ad affrontare gli scontri restando perfettamente immobili in mezzo a gruppi di nemici guardinghi, dito poggiato sul tasto di attacco nella gelida attesa che un candidato all'esecuzione faccia la prima mossa. Attraversati da un ruscello sonoro di flauti stridenti e percussioni martellanti, sono questi momenti di formidabile tensione che rimandano efficacemente ai fulminei duelli fra samurai.

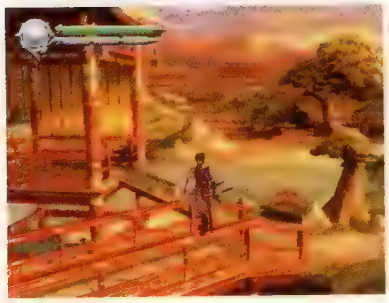
Ma se in teoria al primo attacco critico è possibile agganciarne altri rispondendo con l'opportuna cadenza agli assalti condotti dai restanti partecipanti alla lotta, nella pratica c'è da ritenersi fortunati se si riesce a spezzare anche solo il primo anello di questa potenziale catena. La latitanza di un qualsivoglia indizio grafico (lo scintillio di una lama, per esempio) o sonoro (un seppur sussurrato grugnito) circa il momento in cui avviare il contrattacco costringe ad uno spossante processo di studio teso ad individuare su ogni tipologia di nemico quel fotogramma d'animazione rappresentativo dell'istante in cui è necessario agire. La finestra temporale risulta inoltre così stretta da distillare frustrazione un liscio dopo l'altro. Due volte su tre si è in anticipo o in ritardo. Nel primo caso si finisce per assassinare le proprie cavie a suon di colpi standard. Nel secondo si rischia inutilmente la morte. In entrambi i casi monta la consapevolezza che questa pratica è meglio lasciarla al caso piuttosto che ricercarla. Pur essendo terribilmente gratificante, e sebbene l'esperienza aumenti l'occorrenza dei successi rispetto agli insuccessi, non v'è nulla che ne giustifichi la preferenza alla più tradizionale carneficina acrobatica, peraltro orchestrata splendidamente grazie ad un felice connubio fra semplicità esecutiva, perfetta risposta ai comandi e meraviglia estetica.

È più o meno a questo punto che *Genji* comincia scricchiolare sotto il peso della maldestra implementazione della sua idea portante. Ma è l'acquisizione del potere di rallentare il tempo a far collassare definitivamente l'intero impianto di gioco. Battezzato Mind's Eye e fatalmente concesso subito dopo il primissimo combattimento, trasforma la tecnica del contrattacco in un esercizio così semplice da assimilarlo all'innesco di una smart bomb. Agendo sul dorsale L1, il tempo rallenta e i nemici attaccano da posizione neutra accompagnati da un'icona che informa sul momento esatto in cui rispondere. Talvolta caricano in gruppo, immolandosi all'unisono. Più spesso aggrediscono a turni, immolandosi uno dopo l'altro. L'intera sequenza si sviluppa in un magnifico tripudio di squarci brutali, bagliori saettanti e nuvole cremisi, concludendosi con un melodioso arpeggio. È indubbiamente un



Itinerario di viaggio

Sebbene la presenza di una mappa possa suggerire l'esistenza di un vasto mondo di gioco, di fatto il suo ruolo è più vicino a quello di un menu di selezione delle ambientazioni già attraversate. Visite periodiche ad alcune di queste permettono di rastrellare esperienza dai nemici rigenerati così come di recuperare item eventualmente sfuggiti ad una prima indagine. Alcune aree ospitano villaggi presso i quali acquistare merce utile alla propria causa (pozioni energetiche in primis) o commissionare la costruzione di armi ed armature non disponibili 'in natura'.



L'uso del Mind's Eye è fondamentale negli scontri con i boss. Potenziandolo si guadagna la possibilità di rallentare il tempo ulteriormente rendendo più agevole la risposta ai loro attacchi fulminei

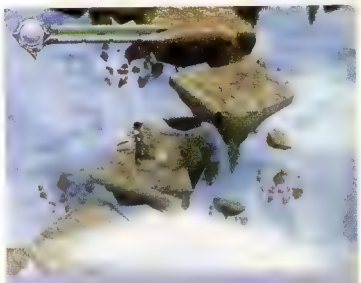
evento memorabile, ma al di là di riflessi decenti, la sua corretta esecuzione non pretende altro che la pressione di un unico pulsante (quadrato). Malgrado basti un solo errore per dissipare gli effetti del Mind's Eye e ripiombare nella normalità, è sufficiente segare qualche nemico per riempire l'apposita barra e dare nuovamente inizio alla carneficina in slo-mo. Detto altrimenti, il Mind's Eye è praticamente infinito e il suo abuso tutt'altro che penalizzato. Prevedibilmente, il fascino iniziale della procedura lascia presto il posto alla noia.

Nel corso dell'anteprima pubblicata su **VG**014, Okamoto aveva denunciato il problema di bilanciare *Genji* affinché esperti e principianti potessero addentare pane ludico di compatibile durezza. La soluzione, a quanto pare, non è stata trovata. Spiriti masochisti troveranno senz'altro piacevole auto-flagellarsi percorrendo la via crucis dei colpi critici in tempo reale. Tutti gli altri, invece, scopriranno nel Mind's Eye un antidoto alla frustrazione troppo efficace e a buon mercato per rinunciarvi.

Ma dove l'opera prima di Game Republic delude realmente è nell'assoluta incapacità di trasmettere un qualche senso di sviluppo e progressione. Nel corso delle 6 ore scarse di esperienza proposta, l'evoluzione del proprio alter ego passa per un banale incremento delle sue caratteristiche di base (potenza, resistenza e così via). Nessuna nuova mossa da assimilare. Nessuna nuova arma che non sia semplicemente una versione più potente della precedente. Prima di entrare in *Genji* è necessario lasciarsi alle spalle i tifoni, le saette o le fiamme di Samanosuke e accettare l'idea che il primo duello sarà pressoché identico all'ultimo. Neanche il titanico co-protagonista Benkei riesce a placare la fame di varietà, risultando così pesante nella tecnica di combattimento e lento nella semplice deambulazione da preferirvi l'agile ed elegante Yoshitsune ad ogni proposta di scelta.

Genji ha certamente stile da vendere, ma nell'apparenza piuttosto che nella sostanza. La bellezza dei suoi scenari e il feroce dinamismo dei suoi combattimenti avvolgono di lustrini un'opera ludica incompiuta, il cui unico connotato distintivo è all'origine delle sue stesse deficienze. La speranza è che lo sviluppo del già annunciato seguito per PS3 percorra la via dell'approfondimento oltre che del prevedibile potenziamento estetico.

Voto: Sei su dieci



Alpinismo acrobatico

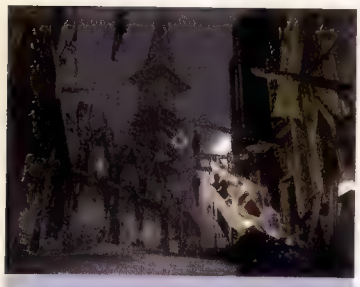
Le doti acrobatiche di Yoshitsune non si esprimono solo in battaglia ma anche nell'esplorazione degli ambienti. Può eseguire un doppio salto su pareti verticali, issarsi al di là di un ciglio usando una delle sue due katane a mo' di piccozza o lanciarsi da un dirupo senza diventare un tutt'uno col terreno. Grazie a questo seppur limitato repertorio di azioni, taluni ambienti possono permettersi un'estensione verticale, ma quando osano proporre sequenze di piattaforme mobili rischiano di causare morti accidentali per un'errata valutazione delle distanze o per la difficoltà nel calibrare la gittata dei salti. Fortunatamente esiste un solo scenario a base di piattaforme (in foto).

4:3

Stereo
Dolby Digital

Xbox 8
PS2 2

Alle normali fasi in prima persona si alternano di tanto in tanto spettacolari corse a bordo di mezzi di locomozione animali e meccanici



Spot the differences

Sebbene complessivamente superiore dal punto di vista tecnico, ciò che rende la versione per la console Microsoft realmente preferibile a quella PS2 è la presenza del gioco online. Gli sfidanti possono affrontarsi in modalità ormai comuni come deathmatch (in singolo o a squadre) e cattura la bandiera, o prendere parte alla più caratteristica alternativa denominata Soul Hunter, una gara a tempo che premia il più veloce nella raccolta di sangue. Tuttavia, la versione PS2 compensa (parzialmente) l'assenza del gioco in rete offrendo una serie di chicche a lei esclusive. Si tratta nella fattispecie di un'arma inedita, un livello di gioco supplementare e una modalità di gioco in cooperazione tramite split-screen.

Darkwatch

Sistema: **Xbox (vers. testata), PS2** Versione: **Americana** Produttore: **Capcom** Sviluppatore: **High Moon Studios**

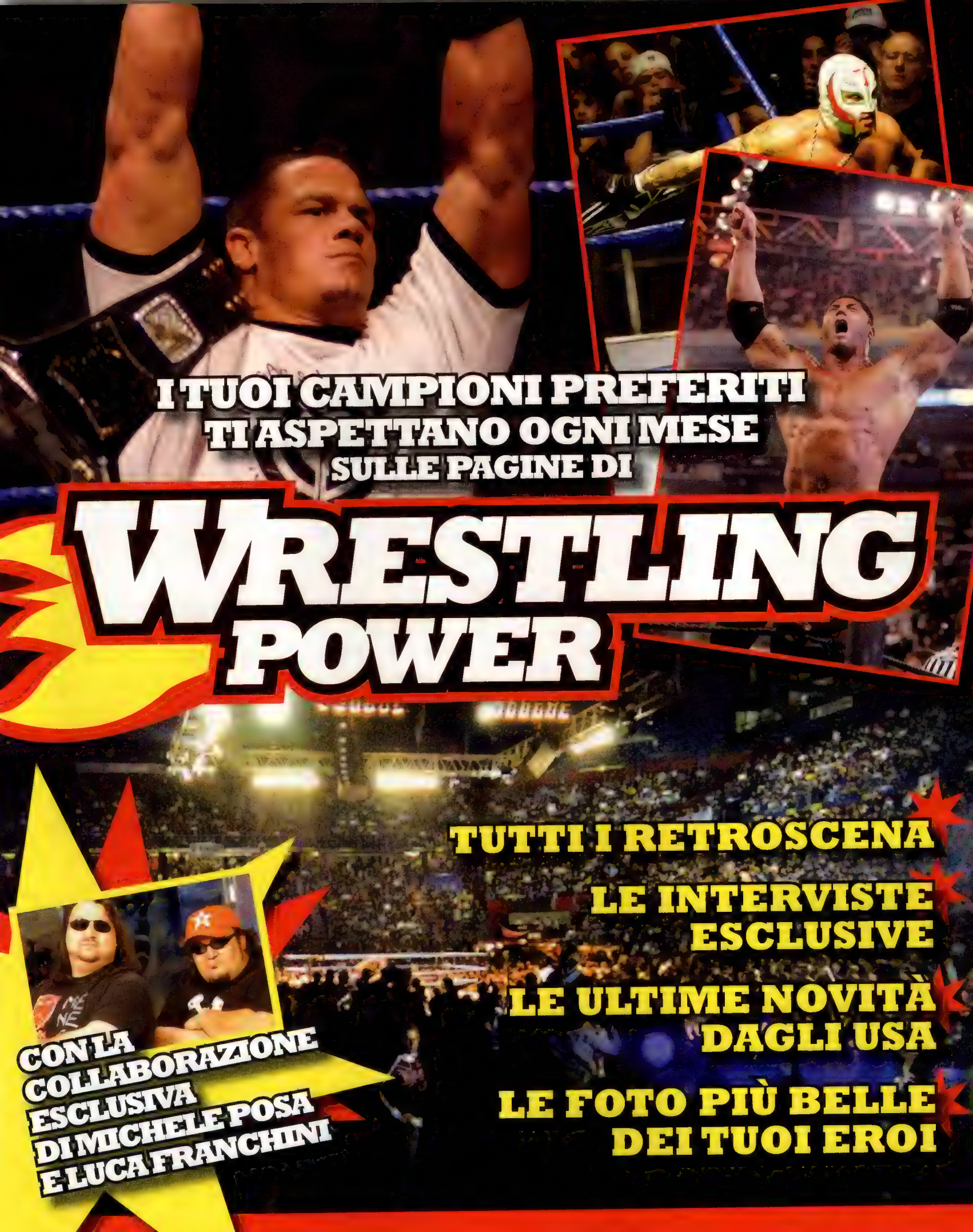
Quella di Jericho Cross non è stata una storia facile da raccontare per i suoi autori. Inizialmente avviata per conto di Sega, la gestazione del gioco ha rischiato di arenarsi in seguito alla decisione di Sammy di ridurre il personale della divisione californiana che se ne stava occupando. Piuttosto che disperdersi e mandare in fumo il lavoro svolto fino a quel momento, il team di sviluppo decise allora di formare un nuovo studio, battezzato High Moon Studios, e di portare avanti il progetto seguendo un iter del tutto indipendente.

Il titolo realizzato da High Moon Studios è paragonabile ad un patchwork degli ultimi 5 anni di storia dell'FPS, uno zibaldone traboccante di riferimenti ai migliori rappresentanti del genere, da *Medal of Honor* ad *Halo*, da *Metroid* a *Half Life 2*. Al pari di Master Chief, Jericho ha la facoltà di portare con sé un massimo di sole due armi simultaneamente, limite che lo obbliga a prendere sofferte decisioni di carattere strategico su quelle più idonee a respingere le minacce che lo attendono. Al titolo Valve gli autori si sono ispirati per l'influenza della fisica, qui compiutamente espressa attraverso l'implementazione dell'Havok. La precisione nel tiro riveste un ruolo altrettanto determinante che nella saga Electronic Arts. I nemici si dimostrano variamente suscettibili ai colpi subiti a seconda della parte del corpo interessata. Infine, un ulteriore tributo è rivolto indubbiamente a *Metroid* per l'acquisizione progressiva di poteri speciali di natura tanto visiva quanto motoria (doppio salto o la possibilità di mettere in risalto su schermo le sagome degli avversari). Sebbene in questo mare di citazioni poco venga concesso all'originalità e alla sperimentazione, il gioco si appropria delle caratteristiche saccheggiate e le amalgama in maniera genuinamente unica, così da scongiurare ogni possibile accusa di plagio.

Basti pensare al peculiare conseguimento delle abilità speciali, che si concretizza qui non mediante il ritrovamento di oggetti diabolicamente occultati all'interno degli ambienti, ma attraverso le qualità morali esibite dal protagonista dietro le scelte del giocatore. Tali decisioni vanno prese in circostanze sempre trasparenti per quest'ultimo. Procedendo nell'avventura ci si imbatte occasionalmente in sventurati andati incontro alla maledizione di Lazarus (la nemesi di Jericho). La pronta comparsa di un menu invita a compiere la propria scelta tra due alternative opposte, se purificare l'anima del malcapitato o, al contrario, divorarla. A seconda del verdetto emesso il giocatore costruisce la propria fama di buono o cattivo, determinando la sua stessa evoluzione e i poteri di cui potrà disporre. Sebbene le facoltà ottenute lungo il cammino del bene appaiano mediamente più efficaci di quelle assegnate ai giocatori più sadici, è sempre preferibile puntare con decisione su un orientamento piuttosto che un altro. Tenere il piede in due staffe oscillando insicuri tra atti di benevolenza e altri di malvagità porta ad una maturazione più limitata se non inconcludente. Oltre alle facoltà speciali derivanti dalla sua natura di vampiro, Jericho può naturalmente contare su un discreto arsenale composto da pistole, carabine, shotgun, lancia missili e altre armi del tutto convenzionali per il genere. Ciascuna di esse può essere impiegata nel combattimento ravvicinato al fine di risparmiare proiettili, dimostrando un'efficacia insolitamente elevata rispetto a quella solitamente ravvisabile a questo scopo in altri titoli di questo tipo.

Nonostante l'ottima realizzazione tecnica e un impianto di gioco virtualmente privo di difetti, *Darkwatch* fa leva unicamente su un approccio distruttivo che, seppur godibile nel breve periodo, non suscita certo ammirazione. La stragrande maggioranza dei livelli proposti vede Jericho muoversi in ambienti dall'estensione decisamente limitata, realmente simili a delle arene all'interno delle quali ci si trova rinchiusi con il solo scopo di ripulirle dalle legioni di non morti che le infestano. E se tuttavia l'eccessiva semplicità gli impedisce di essere annoverato tra i grandi del genere, *Darkwatch* diverte proprio per la schiettezza d'intenti che gli autori si prefiggevano: dar vita ad un FPS impregnato di un'azione talmente febbrile da togliere il fiato. Finalità che appaiono pienamente soddisfatte.

Voto: Sette su dieci


I TUOI CAMPIONI PREFERITI
TI ASPETTANO OGNI MESE
SULLE PAGINE DI
WRESTLING POWER
TUTTI I RETROSCENA
LE INTERVISTE ESCLUSIVE
LE ULTIME NOVITÀ DAGLI USA
LE FOTO PIÙ BELLE DEI TUOI EROI
CON LA COLLABORAZIONE ESCLUSIVA DI MICHELE POSA E LUCA FRANCHINI

4:3

Stereo

Offline 4
Online 50

Il sistema di lealtà implementato da Clap Hanz premia il ripetuto utilizzo dello stesso atleta e dello stesso caddy con l'accesso ai relativi costumi aggiuntivi e ad altri bonus assortiti

Everybody on the net

La modalità online di *Everybody's Golf* è relativamente scarna, ma ha il pregio di essere assai snella e pratica. Le opzioni disponibili per il gioco in rete sono due e consentono di affrontare una sfida per un massimo di quattro giocatori, dallo svolgimento identico a quello dei duelli contro la CPU, ed un torneo in grado di ospitare fino a 50 partecipanti. In quest'ultimo caso non è possibile guardare gli avversari mentre giocano, ma ci si limita ad osservare l'evoluzione del tabellone dei punteggi e ad inviare messaggi testuali all'interno della lobby che accoglie i giocatori. Il supporto del microfono e degli auricolari avrebbe probabilmente reso il tutto più divertente, ma non si può avere tutto dalla vita, no?

Everybody's Golf

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Europea** Produttore: **SCEE** Sviluppatore: **Clap Hanz**

Non fatevi ingannare dai testoni dei giocatori, dalle loro vocine stridule e dalle animazioni bizzarre che sottolineano ogni tiro: *Everybody's Golf* è una simulazione golfistica seria, o perlomeno lo è al di sotto della superficie fumettosa oltre ogni dire. E questa non è affatto un'affermazione da poco, visto che riuscire a coniugare un motore di gioco quasi perfetto con una veste grafica al limite del super deformed non deve essere stato facile per Clap Hanz.

Così come i suoi illustri predecessori, questo *Everybody's Golf* per PlayStation2 non abbandona il classicissimo sistema di tiro a tre tocchi (il primo fa partire lo swing, il secondo ne determina la potenza e il terzo la precisione), ma lo arricchisce con una nutrita serie di interessanti accorgimenti volti ad approfondire le meccaniche di base della simulazione. Tanto per cominciare, ad esempio, i tre tocchi in questione sono sensibili alla pressione, dalla quale dipende in parte la riuscita del tiro, la cui potenza può essere ulteriormente incrementata per un numero limitato di volte attivando il Power Shot prima dello swing. Ai vari tipi di spin disponibili in qualsiasi produzione golfistica, poi, Clap Hanz ha affiancato degli specialissimi 'super spin', mentre il tocco di chiusura dello swing può essere eseguito con un tasto diverso da quello di default per aumentare o diminuire leggermente la potenza del colpo, magari per tentare di sistemare all'ultimo momento un tiro 'nato male'. Da un sistema potenzialmente limitato, in pratica, Clap Hanz ha abilmente ricavato un apparato di controllo estremamente completo e versatile, pensando al tempo stesso anche ai principianti. Questi ultimi, infatti, potranno ricorrere ad una 'scorciatoia' che, sacrificando un minimo di potenza, li esonera dal terzo tocco da cui dipende la precisione dello swing.

Una volta scagliata in aria la pallina, tocca alla fisica stupire l'utente convinto di trovarsi davanti ad un semplice arcade con omini macrocefali. Sebbene il layout dei percorsi sia estremamente fantasioso e bizzarro, talvolta al limite della credibilità, gli algoritmi che regolano l'interazione tra la pallina e l'ambiente sono inaspettatamente accurati e realistici. La direzione del vento, le complesse pendenze dei green, le variazioni di altitudine e l'incidenza del tipo di terreno su cui giace la sferetta da colpire rivestono la stessa importanza che hanno nelle simulazioni golfistiche più serie, offrendo un'esperienza di gioco gratificante e difficile al punto giusto. Forza e verso del vento, in particolare, possono essere apprezzati persino nell'ondeggiamento di alberi e piante, merito di un motore grafico eccezionale, in grado di proporre in scioltezza texture assai dettagliate, effetti speciali ed ambientali assortiti e suggestive condizioni atmosferiche legate alla stagione in cui si gioca.

Nelle due bizzarre gare di minigolf disponibili non si deve soltanto tentare di fare buca in un solo colpo, ma bisogna anche cercare di arrivare alla bandierina per la strada più lunga. Al crescere dei metri percorsi dalla pallina, infatti, cresceranno anche i punti guadagnati in caso di successo

Degli arcade, d'altro canto, *Everybody's Golf* presenta unicamente gli aspetti migliori, ovvero un discreto assortimento di modalità di gioco (si va dai tornei, in cui è possibile guadagnare punti esperienza con cui sbloccare percorsi aggiuntivi, ad una specie di tour mondiale in cui si affrontano in singolar tenzone golfisti di livello crescente, passando per lo spassoso minigolf) e una messe di extra da acquistare nell'apposito negozio, tra cui figurano personaggi segreti, nuovi set di mazze, palline speciali ed altro. Elementi che, in congiunzione con il sistema di controllo privo di sbavature e l'accuratezza fisica di cui si è parlato in precedenza, fanno di *Everybody's Golf* un titolo che, pur senza prendersi sul serio, rappresenta probabilmente il massimo attualmente disponibile nel suo settore di competenza. Quella realizzata da Clap Hanz non sarà certo la simulazione golfistica più articolata, complessa e blasonata tra quelle disponibili su PS2, ma è sicuramente la più divertente, e questo è ciò che conta davvero.

Voto: Otto su dieci

World Soccer Winning Eleven 9

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Giapponese** Produttore: **Konami** Sviluppatore: **Interno**

4:3

Stereo

Offline 8
Online 4

Konami va alla rivoluzione, e vince. Alla rivoluzione, sì, perché *Winning Eleven 9* non è soltanto un capolavoro, come del resto era lecito attendersi, ma è soprattutto un capitolo di rottura in quello che è il miglior franchise calcistico mai realizzato. Laddove *Winning Eleven 8* era un elogio della fluidità (al punto da spingere **Videogiochi** a definirlo un 'gioco zen'), infatti, la nona edizione della saga rappresenta un inno alla pura forza fisica, un'arena in cui si sgomita e si scalcia fino al fatale momento in cui si inquadra la porta. Se *Winning Eleven 8* poteva essere paragonato alla Premier League, insomma, *Winning Eleven 9* trova il suo equivalente nella Serie A, ed il perché è presto detto. Facendo sue alcune delle brillanti intuizioni del vecchissimo *Goal!* ed adeguandole alle meccaniche già collaudate della serie, *Winning Eleven 9* mette in campo ventidue giocatori massicci, pesanti, irrimediabilmente attratti al suolo dalla forza di gravità. E quindi più lenti nel voltarsi, nel controllare la palla e nello scagliarla lontano, proprio come nella realtà. E soprattutto, proprio come accadeva in *Goal!*, l'ultima fatica di Konami propone atleti solidi, impenetrabili, attraverso i quali non è più possibile passare per rubare improbabilmente la sfera da dietro. E la rivoluzione è fatta.

E così, tra giocatori che proteggono la palla col corpo, che frenano prima di girarsi invece di voltarsi sul posto all'istante, che si scontrano perdendo l'equilibrio anche nei contatti apparentemente più inoffensivi, si capisce che *Winning Eleven 8* era sì stupendo, ma non proprio realistico. E ci si meraviglia di fronte al nuovo sistema di gestione dei passaggi lunghi, all'accresciuta efficacia delle spazzate di testa eseguite nelle mischie in area e al ritorno alla realtà dei precedentemente onnipotenti colpi di tacco, pallonetti e lanci filtranti. E che dire delle scivolate leggermente più brevi (e quindi più credibili), della possibilità di direzionare meglio i tiri premendo R2 mentre si carica la barra della potenza, del buon assortimento di finte e della rinnovata intelligenza artificiale, maestra nel tenere palla e nel far correre a vuoto la squadra dell'utente? Senza contare il fatto che tutte queste piccole modifiche si amalgamano alla perfezione con la ritrovata fisicità del gioco, supportata adeguatamente da un'implementazione estremamente accurata della regola del vantaggio (con tanto di arbitro che lascia giocare con un uomo a terra e poi scodella la palla a due) e della rilevazione del fuorigioco, quasi sempre impeccabile.

In quanto alle opzioni secondarie, poi, non c'è che l'imbarazzo della scelta. Si va da una ricchissima sezione dedicata agli allenamenti (liberi o con una serie di obbiettivi da raggiungere), ad una Master League più completa che mai, passando per l'immancabile editor di squadre, divise e giocatori, per il negozio in cui acquistare palloni, campi ed altro, per lo sfizioso Nippon Challenge (in cui bisogna portare il Giappone alla conquista del Mondiale, partendo addirittura dai gironi di qualificazione) e per l'opzione dedicata al link con *Winning Eleven* per PSP. E infine, come ciliegina sulla torta, c'è la modalità online, in cui è possibile cimentarsi con delle semplici amichevoli oppure con la scalata al ranking complessivo, da conquistare partendo dalla divisione più infima (ce ne sono 5, dedicate ai giocatori di abilità crescente) per poi salire di livello a colpi di vittorie valorosamente ottenute sul campo.

Resta il fatto che, di fronte al gioco fisico e roccioso scelto da Konami come base di partenza per *Winning Eleven 9*, tutto il resto è un semplice contorno. Tale è infatti la portata del rinnovamento coraggiosamente operato dagli sviluppatori, che qualsiasi altra opzione passa automaticamente in secondo piano. Abituarsi al nuovo modello fisico e alla cocciuta permanenza di qualche bug (o svista che dir si voglia...) di troppo richiederà un po' di tempo, ma una volta entrati nella giusta ottica sarà praticamente impossibile separarsi dall'ultima perla di 'Seabass' Takatsuka e soci. Garantito.

Voto: Nove su dieci

Le nuove animazioni inserite da Konami brillano per quantità e qualità, in particolar modo per quanto riguarda i passaggi, le finte e i colpi di testa. Anche i tiri, da parte loro, appaiono ora più realistici, con i giocatori che si sbilanciano in base alla direzione di provenienza e allo slancio

I campi innevati costituiscono una sorpresa, tanto per l'efficacia della rappresentazione quanto per l'impatto sul gameplay. Si raccomanda l'uso del pallone giallo o di quello arancione

Goal!

Correva l'anno 1993 quando Dino Dini, dopo aver reinventato le simulazioni calcistiche con i due *Kick Off*, decise che il genere videoludico in questione aveva bisogno di una corposa iniezione di realismo. E fu così che nacque *Goal!*, pubblicato in origine su Amiga e Atari ST e poi convertito su Mega Drive e Super NES. L'innovazione fondamentale introdotta da fu indubbiamente l'impenetrabilità dei giocatori, fino a quel momento incorporei e tranquillamente attraversabili in tutte le altre simulazioni calcistiche dell'epoca. L'utente, inoltre, poteva rallentare l'atleta in possesso di palla sino a fermarlo, acquisendo così un controllo maggiore su dribbling e passaggi.

4:3	Xbox, PS2
16:9	Xbox
50/60Hz	Xbox, PS2
Stereo	Xbox, PS2
Dolby Digital 5.1	Xbox

Una delle novità più interessanti di *Fahrenheit* è quella che permette di muovere il proprio personaggio lungo diverse inquadrature. Sebbene si tratti di una tecnica datata in ambiente cinematografico, in quello videoludico non potrebbe risultare più fresca e Cage dimostra di saperla sfruttare con maestria

Ciak! Azione!

Prendendo ispirazione da *Shenmue*, *Fahrenheit* propone una massiccia dose di QTE per governare le sequenze ad alto coefficiente di azione, ma non solo. Inclinando i due stick analogici nel rispetto delle indicazioni a video, si vivono sparatorie, combattimenti, inseguimenti dal forte coefficiente di 'rottura' rispetto al lento incedere del gioco principale. Purtroppo, quando la storia comincia a degenerare, i QTE prendono il sopravvento abusando della pazienza inizialmente accordata per sopportarne la banalità e il quasi inesistente coefficiente di sfida. Alla fine funzionano da impedimento alla visione della scena piuttosto che da momento ricreativo.

Fahrenheit

Sistema: **Xbox (ver. testata), PC, PS2** Versione: **Europea** Produttore: **Atari** Sviluppatore: **Quantic Dream**

La prima cosa che probabilmente noterete in *Fahrenheit* è che i suoi personaggi non corrono, ma camminano, e anche lentamente, come vere persone piuttosto che iperattivi giocattoli lanciati contro il prossimo obiettivo. La seconda, e più sorprendente, cosa che noterete è che non dispiace camminare. Si può correre, ma a meno che la situazione non lo richieda non si sente il bisogno di farlo, anche solo per non spezzare la magia creata da questo interessante adventure game.

Fahrenheit è il tentativo di consumare il matrimonio fra cinema e videogioco per concepire un forma ibrida di fiction interattiva, e per riuscirci lo scrittore/regista David Cage ha bisogno che il giocatore non solo sospenda la sua incredulità, ma si cali nella parte. E ci riesce con un onesto e seducente accordo: al giocatore non viene mostrato ciò *che succede* a Lucas Kane mentre cerca di ripulirsi da un crimine che ha commesso (un assassinio rituale sotto l'influenza di forze misteriose), ma *come succede*, passo dopo passo e in maniera altamente persuasiva. L'illusione di avere una scelta è al tempo stesso totale ed effimera: si controllano l'azione, la conversazione e lo stato d'animo, ma fino all'ultimo atto non si interferisce con la sostanza del racconto.

Fahrenheit ha inizio quando Kane riprende i sensi un momento dopo aver compiuto il delitto, ed usa il suo monologo interiore per invitare il giocatore, in quanto Kane, a coprire le sue tracce e fuggire. Quindi il punto di vista si ribalta, con il giocatore che deve cercare di 'auto-scoprirsi' nei panni dei detective Carla Valenti e Tyler Miles. Il gioco oscilla fra queste due prospettive per la maggior parte della sua durata, prendendosi il tempo di approfondire le vite private di protagonisti e antagonisti nonché di indugiare in un paio di flashback adolescenziali.

Il proprio operato modifica il clima e i dettagli della narrazione senza minacciare mai di condurre ad un vicolo cieco. Se abbandonate a se stesse, le conversazioni offrono sempre le informazioni necessarie, ma è con il controllo diretto del dialogo che si ottengono dettagli utili a maturare una conoscenza più profonda degli accadimenti, ed eventualmente ad agevolare il lavoro di indagine. Alcuni eventi modello QTE o, credeteci, *Track & Field* vengono innescati da qualsiasi cosa comporti concentrazione o attività fisica. Le punizioni per il fallimento sono rare, eccezion fatta per situazioni di vita o di morte, o che possono condurre Lucas all'arresto. O alla follia. Infatti, uno dei modi per terminare il gioco è impazzire: ogni personaggio ha un misuratore dello stato d'animo che sale o scende in base a ciò che gli capita, e che può essere incrementato soddisfacendo i suoi bisogni fisici o emozionali. Se da un lato la scarsa severità di *Fahrenheit* è tale da fare della depressione fatale un evento da innescare intenzionalmente, dall'altro questo feedback costante favorisce l'immedesimazione in maniera tanto subdola quanto efficace.

L'immersione è fondamentale per il successo di *Fahrenheit*. Giocarlo distrattamente equivale a non giocarlo affatto così come un film visto con la mente altrove è destinato a sorvolare i propri ricettori emozionali. Dal momento che una pausa eccessiva per il ragionamento potrebbe riportare il giocatore nei suoi veri panni, spesso un timer obbliga a prendere le decisioni 'importanti' in una manciata di secondi. Quasi d'istinto. Per lo stesso motivo il gioco è corto, comodamente risolvibile in meno di 10 ore, in modo da non dare ossigeno alla noia.

È quindi un peccato che *Fahrenheit* mostri le sue debolezze proprio in quell'area in cui avrebbe dovuto essere più forte di ogni altro gioco: la trama. La premessa funziona, ma l'abilità di Cage non è pari alle sue ambizioni. Verso la fine del gioco, spariscono personaggi chiave o svanisce la loro credibilità, e quando la narrazione si piega all'influenza dell'utente perde coesione.

Quella di *Fahrenheit* è una storia che verrebbe derisa in ogni cinema e di migliori ne sono già state raccontate in altri giochi, sebbene mai in maniera così perfettamente integrata con essi. *Fahrenheit* è quindi solo una mezza rivoluzione. Ma alla luce dei traguardi raggiunti, è senz'altro la metà migliore.

Voto: Sette su dieci

Grandia III

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Giapponese** Produttore: **Square Enix** Sviluppatore: **Game Arts**

4:3

Stereo

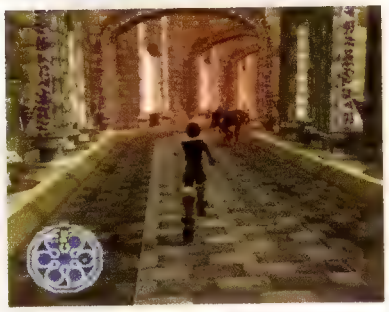
Grandia III è un'ode scritta in onore della tradizione. Game Arts non accenna al minimo segno di innovazione in questo seguito, accontentandosi di ricorrere agli elementi convenzionali del gioco di ruolo nipponico e di mescolarli con la perizia di chi conosce il mestiere. Ma la struttura di gioco che in passato risplendeva alimentata dall'energia delle sue idee, oggi vive all'ombra del lifting grafico ricevuto.

Come sempre, l'esplorazione non è interrotta da scontri casuali. I nemici scorrazzano per l'area transitabile ingaggiando in combattimento solo quando vi si entra in contatto. Gli ambienti in cui dimorano si estendono lungo piatti itinerari aperti occasionalmente a brevi diramazioni, terminanti con stucchevole prevedibilità e frequenza in vicoli ciechi custodi del cimelio di turno. L'assenza di enigmi di qualsivoglia natura rende ogni sezione paragonabile a un percorso a ostacoli assolutamente lineare, così come la conduzione stessa di tutta l'avventura. Side quest numericamente al minimo storico si perdono in una catena di eventi proiettati in rapida successione, caratteristiche che fanno di *Grandia III* un titolo massicciamente incentrato sulla narrazione. Questa si lascia assaporare al suo meglio non durante il dialogo con i pochi e poco credibili NPC sparsi per gli ancor meno numerosi centri abitati, ma nel corso di superbe sequenze di intermezzo che vedono gli interpreti esprimersi con movenze e una vitalità eccezionalmente convincenti, avvalorate da un gusto umoristico talvolta memorabile. Linearità e aiuti di varia specie (sulla mappa è sempre specificata la prossima tappa da raggiungere) fanno del titolo Game Arts un gioco di ruolo particolarmente docile all'importazione, mettendo per converso a nudo la sua rudimentale semplicità. Nonostante trovi alloggiamento su ben due DVD-ROM, *Grandia III* impallidisce per varietà e ricchezza di contenuti al confronto di non pochi RPG compressi nella memoria a disposizione delle maggiori console a 16bit.

Di ben altra caratura si dimostra l'Ultimate Action Battle System, il nome del peculiare sistema di combattimento che contraddistingue la serie, qui riconfermato con alcune novità. Collocandosi al crocevia tra la logica lineare del sistema a turni e la concretezza materiale di un tradizionale picchiaduro, la dinamica alla base degli scontri incarna una possibile interpretazione della sintesi tra *Final Fantasy* e *Tales of Destiny*. I tempi di reazione dei personaggi sono in rapporto necessario alle rispettive collocazioni sulla scena. A condizione che tempismo e distanze combacino, diventa cioè possibile battere sul tempo un avversario anche se questo ha raggiunto per primo il suo turno d'azione, o ancora concentrare gli sforzi di due o più membri del party nell'esecuzione di combo micidiali. *Grandia III* impone al giocatore di pensare 'fisicamente' la portata materiale e temporale di ogni attacco (non solo il costo di attivazione e il danno arrecato), avvalendosi pienamente della rappresentazione tridimensionale delle arene di gioco. Indispensabile, in questo senso, si dimostra il navigatore circolare presente nella parte alta dello schermo, bussola di riferimento che nello spazio di pochi pixel concentra un numero straordinario di informazioni, agevolando notevolmente il giocatore nelle sue scelte. Un sistema di tale ricchezza, in virtù del quale chiunque può agire e reagire attingendo in entrambi i casi ad un ampio spettro di possibilità, è in parte appesantito dalle continue interruzioni che la stessa libertà d'iniziativa concede, spezzando il ritmo in maniera particolarmente fastidiosa per chiunque abbia fatto propri gli scambi rapidissimi delle battaglie di *Final Fantasy X*.

Grandia III, insomma, è un bambino prodigio che si rifiuta di crescere, confinandosi in solitudine nel tempio dorato della classicità. Caparbiamente insensibile ai mutamenti del gusto che lo scorrere del tempo porta con sé, *Grandia III* si conferma come un RPG solido, impegnativo e più in generale curato con indubbia professionalità. Un appuntamento importante per i fan della serie, ma al tempo stesso campanello d'allarme per gli sviluppatori. I tempi che cambiano non ammettono proroghe.

Voto: Sette su dieci



Il G-search system si manifesta sotto forma di un'onda che, propagandosi per l'area circostante, ne consente un'indagine più accurata, ma, curiosamente, non si dimostra mai indispensabile

Anche in *Grandia III* sono presenti momenti di rifocillamento durante i quali i commensali si conoscono e si fanno conoscere cogliendone preziosi attimi di intimità. Il giocatore conduce la danza delle rivelazioni selezionando di volta in volta gli interlocutori

Poesia digitale

Sebbene non sia solita indugiare in descrizioni di carattere meramente estetico, **Videogiochi** non può tacere di fronte a quello che da questo punto di vista rappresenta certamente la punta di diamante del genere su PS2. Non solo per il primato squisitamente tecnologico, in forza del quale orizzonti tendenzialmente infiniti vengono aggiornati a 60 fotogrammi al secondo nonostante l'uso smodato di superfici riflettenti, ma soprattutto per il gusto raffinatissimo con cui tutto il mondo di *Grandia* è rappresentato. Bruma e nebbia, in particolare, ammantano i paesaggi di una suggestione romantica che sfiora altezze poetiche capaci di spingere emotivamente in stati d'animo da piena sindrome di Stendhal.

4:3

Stereo

Anche in sella al drago, il controllo risulta sorprendentemente simile a quello di un personaggio a piedi, il che consente di passare da una modalità all'altra in maniera del tutto indolore

Puericultura bellica

Ogni personaggio è specializzato nell'uso di specifiche tipologie di armi, come spade, asce, lance e mazze. Dal momento che tanto gli eroi quanto le armi da loro imbracciate sono potenziabili con la pratica, è bene cercare di alternarsi frequentemente al controllo di ciascun personaggio e strumento offensivo in modo da essere sempre pronti al confronto con qualsiasi tipologia di nemico.

Drag-on Dragoon 2

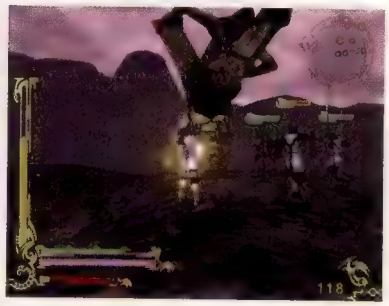
Sistema: **PlayStation2** Versione: **Giapponese** Produttore: **Square Enix** Sviluppatore: **Cavia**

Uno sguardo al patrimonio genetico di *Drag-on Dragoon 2* aiuta a comprenderne la natura sfacciatamente ibrida. Concepito da un gruppo di talenti dal background quantomai eterogeneo, alcuni dei quali formatisi su franchise del calibro di *Resident Evil* ed *Ace Combat*, la serie è ciò che succede quando avventura e sparatutto entrano nel mondo dei temi epici di Square Enix.

Definite 'verses', al pari dei segmenti di un poema, le fasi della storia consistono in lunghe sequenze a carattere bellico condotte secondo due modalità profondamente diverse tra loro. La prima, e più frequente, si articola in rocambolesche schermaglie all'arma bianca reminiscenti per tumultuosità e ampiezza del più tattico *Dynasty Warriors*. Torme di creature riunite in compagini militarmente organizzate si confrontano con uno dei guerrieri a disposizione del giocatore, da questi liberamente alternabili. L'eterogeneità delle forze in seno agli schieramenti ostili impone di considerare i punti di forza di ciascun personaggio (opportunamente bilanciati dalle rispettive debolezze) al fine di trarre il massimo profitto dalle qualità che gli sono precipue. Ancor più che nell'abilità con la spada, è nel sapiente avvicendamento tra i membri del gruppo che risiede il segreto di una efficace manovra offensiva. Del tutto scevre di velleità strategiche, si giocano, per contro, le fasi appartenenti alla seconda categoria. Si tratta di missioni aeree vissute in sella ad un drago, Legna, in grado di agganciare automaticamente un numero di bersagli variabile al crescere dell'esperienza accumulata. Le prede vengono tenute diligentemente in memoria anche nell'eventualità in cui queste sfuggano al cono visivo, predisposizione che rende il compagno alato una poderosa quanto efficiente macchina sterminatrice. Poche e cadenzate pressioni di tasti vengono convertite in esplosive sessioni di blastaggio nell'accezione più pura del termine, scandite dalle combustioni di nemici inermi che a centinaia vengono falciati in cambio del minimo sforzo pratico e intellettuale.

Con la sua rigida mescolanza di sezioni a piedi e in volo, la struttura portante di *Drag-on Dragoon 2* resta fondamentalmente simile a quella del predecessore, di cui questo seguito vuole essere una revisione le cui modifiche, curiosamente, non sempre producono dei miglioramenti. Gli aggiustamenti al sistema di controllo, sebbene non contribuiscano ad arricchire lo spessore strategico della bagarre, rientrano tra i balsami benefici. Una superiore sofisticazione delle combo unitamente alle accresciute manovre evasive (scatto all'indietro in primis) rimediano alla scarsa versatilità di movimento sopportata in passato, mentre la facoltà di rallentare la corsa del drago allo scopo di orientarne le fauci con precisione in fase di puntamento scongiura del tutto l'eventualità di dover ricorrere a ripetute quanto infruttuose discese a bassa quota per sbarazzarsi degli obiettivi sfuggiti nel corso dei raid precedenti. Le restanti modifiche degne di considerazione, sebbene motivate dalla volontà di compensare evidenti limiti in ambito tecnologico, vanno ad intaccare irrimediabilmente le aspirazioni della serie in tema di gameplay. Numero di nemici e complessità degli scenari hanno subito un ridimensionamento che se da una parte giova all'estensione dell'orizzonte visivo, dall'altra mitiga il senso di epica imperiosità che accomunava l'episodio originale alla serie *Dynasty Warriors*. Quello che persiste è la soffocante ripetitività dell'azione, inefficacemente respinta dalle sezioni in groppa al drago che pure hanno scopi di diversivo.

Con questo seguito Cavia dimostra che i mediocri risultati del passato non erano il frutto di una svista. Nel gioco convivono due anime distinte che, come nel predecessore, vengono confusamente aggregate l'una sull'altra piuttosto che fuse coerentemente in un distillato di armonioso game design. *Drag-on Dragoon 2* eccede nei contenuti e nella fallimentare frammentazione degli stessi, collocandosi all'ombra di titoli 'specialistici' magari meno ambiziosi, ma certamente coerenti.



Il sistema di inquadrature che tanto affliggeva l'originale ritorna sprezzante in questo seguito. Troppo vicina anche quando posizionata alla massima distanza concessa, l'inquadratura ignora quanto accade su schermo, gettando troppo spesso in uno stato di temporanea quanto drammatica cecità

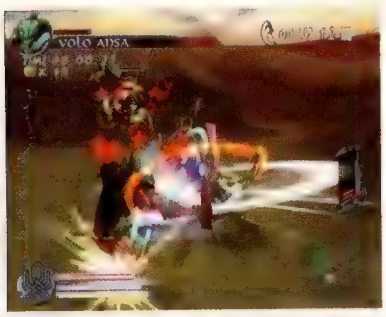
Voto: Cinque su dieci

OZ

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Giapponese** Produttore: **Konami** Sviluppatore: **Interno**

4:3

Stereo



Tentare la strada dell'originalità a ogni costo può generare controproducenti effetti collaterali. Proprio come successo a Konami con il suo *OZ*, un picchiaduro a scorrimento tormentato dalla volontà di distinguersi dai concorrenti al punto da restare abbagliati dalla ricerca stessa dell'unicità.

Dal giocatore dipendono le sorti di tre eroi che a colpi di spada si oppongono ai piani di conquista allestiti da forze maligne ai danni del genere umano. Dei tre, solo uno è sotto il controllo diretto del giocatore, con gli altri due operanti in autonomia sulla scorta delle rispettive IA. Pur mantenendosi sempre su livelli di zelante intraprendenza nella decimazione degli schieramenti ostili, i propri compagni dimostrano svogliata complicità. Le loro esigue capacità empatiche vengono in parte compensate dall'opportunità di richiamarne l'attenzione o di dirottarla verso un obiettivo specifico.

Ciononostante, il sistema di combattimento fa perno proprio sull'azione collettiva, la quale non si concretizza mediante il lavorio di intelligenze artificiali particolarmente evolute, ma attraverso inconsueti scambi 'pallavolistici' tra tutti i membri del gruppo. La ragione va ricercata nella singolare pratica che anticipa l'attivazione dei fondamentali attacchi speciali. Questi possono essere rilasciati soltanto previa saturazione di un'apposita barra, da alimentare travolgendo il bersaglio con una sequenza di attacchi combinati. Un singolo combattente non è però in grado di eseguire combo sufficientemente lunghe, ed è pertanto obbligato a chiedere la partecipazione degli altri componenti del gruppo. Questo avviene scagliando la preda ancora 'calda' per la breve combo subita verso uno dei due compagni governati dalla CPU, che provvederà a martoriarla prima di inoltrarla verso il terzo attore di questa carneficina acrobatica. La triangolazione balistica vede quindi la vittima della tortura collettiva ritornare al mittente, il quale dovrà accoglierla col giusto tempismo se vorrà avviare un secondo giro di giostra e alimentare così ulteriormente la barra degli attacchi speciali per eseguirne di più devastanti.

Essenzialmente, *OZ* è tutto qui. L'euforia che inizialmente prende il volo sospinta dalla frenesia di combattimenti e avvolta da un'estetica di aristocratica raffinatezza finisce per invischiarsi progressivamente nelle sabbie della monotonia per l'ostinazione con cui le dinamiche di lotta insistono su un'unica idea portante, quella dei lanci aerei, producendo un senso di sazietà non stemperato da apprezzabili variazioni nel ritmo e nella conduzione del gioco. Non solo gli attacchi speciali rappresentano un'opzione troppo ghiotta perché il giocatore non sia tentato di avvantaggiarsene continuamente (e l'abuso non è affatto ostacolato), ma il loro ricorso viene per giunta imposto a più riprese dalla presenza di ostacoli non sormontabili in altra maniera. L'impressione è che gli autori abbiano sopravvalutato gli effetti, in sé positivi, di questa caratteristica sul gameplay, al punto da proporla come tratto identificativo dell'esperienza di gioco nella sua totalità.

Se è pur vero che i nemici di *OZ* vanno considerati come preziose occasioni per esercitare un'inusuale pratica offensiva piuttosto che come importuna selvaggina di cui sbarazzarsi in fretta, è anche vero che le loro differenze in termini di stazza e comportamento non esercitano sulla procedura un'influenza apprezzabile. Alla luce del complesso gioco di incastri che sarebbe potuto scaturire dai rapporti tra le differenti unità in campo, influenzandosi reciprocamente come pedine degli scacchi, *OZ* rappresenta l'esempio paradigmatico dell'occasione sprecata.

A dispetto dell'enorme potenziale inespresso, nel breve periodo *OZ* diverte per la sua immediatezza, solleticando al tempo stesso l'interesse in forza di un impianto narrativo insolitamente ricco per il genere. Ma è chiaro sin dal principio che si tratta di un titolo sperimentale, compromesso dalla volontà di testare un'idea piuttosto che di proporre un'esperienza ludica completa e memorabile.

Voto: Sei su dieci

La telecamera virtuale si dimostra tutto sommato efficiente, sebbene tenda a limitare eccessivamente il campo visivo allorché costretta a 'strisciare' lungo una parete, complicando non poco la pratica del palleggiamento

La ripetitività dei combattimenti è diradata dalla presenza di incarichi secondari da portare a termine, come la liberazione di prigionieri

Esperienza vendesi

Come ci si aspetterebbe da un gioco realizzato dagli autori del discreto *Suikoden III*, *OZ* non disdegna di temprare il dinamismo degli scontri ricorrendo ad elementi tipici del gioco di ruolo, qui espressi mediante l'acquisto di oggetti speciali equipaggiabili tra un livello e l'altro. Sebbene esigui nel numero, tali manufatti producono vantaggi (e svantaggi) dagli effetti decisivi per il buon esito dei combattimenti. Basti pensare che persino il rinvigorimento permanente degli attributi fisici (solitamente legato all'accumulo di punti esperienza) in *OZ* passa per il possesso di tali accessori.

4:3

Stereo

2

Mushihimesama

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Giapponese** Produttore: **Taito** Sviluppatore: **Cave**

Chi è e dove va lo sparatutto verticale moderno? **Videogiochi** non lo sa. E forse neanche Cave, che del genere videoludico in questione ha fatto la propria bandiera. E non perché *Mushihimesama* non sia un prodotto valido, per carità. Ma semplicemente perché il bagaglio di idee della softco nipponica, tradizionalmente all'avanguardia nel suo settore di competenza, sembra essersi esaurito, perlomeno dal punto di vista del gameplay.

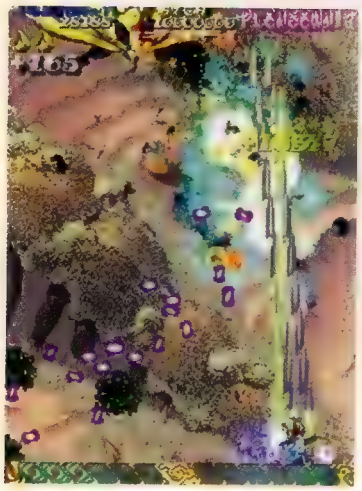
In quanto a design, infatti, attualmente è quasi impossibile trovare un titolo in grado di superare *Mushihimesama*. Foreste lussureggianti, una protagonista oltraggiosamente carina e un nugolo di insetti dalle fogge e dalle dimensioni più disparate non sono certo una visione comune per gli occhi degli amanti degli sparatutto, e Cave ha ben pensato di basare parte dell'appeal di *Mushihimesama* proprio sulla bizzarria del design. A livello di meccanica di gioco, però, le novità latitano palesemente, al punto da poter parlare (magari esagerando un po', tanto per amor di sensazionalismo) di *Mushihimesama* come di una specie di *Gemini Wing* cresciuto a steroidi.

La varietà, ad ogni modo, abbonda in *Mushihimesama*: si può scegliere di fare pratica, oppure di cimentarsi con tre diverse varianti della modalità arcade (il posizionamento dei nemici è sempre lo stesso, ma cambiano gli schemi di fuoco e la velocità dei proiettili, il che impone approcci differenti) o con un arrangiamento esclusivo per la versione PlayStation2. Qualunque sia la scelta effettuata, al giocatore è concesso di attaccare in modo normale, rapido o potente (nel qual caso la protagonista si muove più lentamente), di arrostire i nemici con le immancabili smart bomb e di collezionare potenziamenti per le armi di base e satelliti con cui accrescere le proprie potenzialità di distruzione di massa.

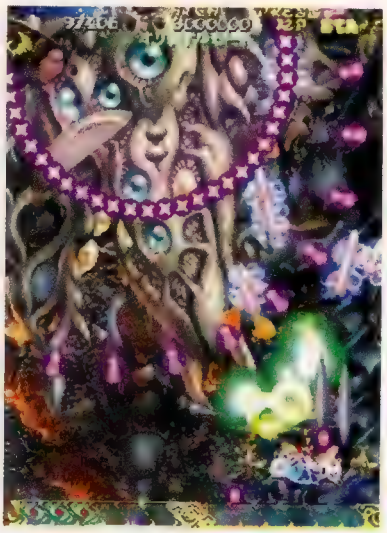
Armi e satelliti sono disponibili rispettivamente in tre e due forme diverse. Le prime si differenziano tra loro per l'ampiezza dell'arco di fuoco e per la velocità con cui consentono alla protagonista di muoversi per lo schermo, al fine di permettere ad ogni giocatore di trovare un suo stile personale. Durante il gioco è ovviamente possibile sostituire l'arma selezionata inizialmente con una qualsiasi delle restanti due, ma perdendo una vita si tornerà immancabilmente allo strumento offensivo di base, il che implica un minimo di ragionamento in fase di scelta dell'equipaggiamento. I satelliti, a loro volta, possono essere schierati in formazione o lasciati liberi di seguire la protagonista, con un massimo di quattro unità per la modalità arcade e di sei per l'arrangiamento domestico (che permette anche di equipaggiarsi con tutte e tre le armi di base contemporaneamente e di passare liberamente dall'una all'altra). Tanto le due varianti più difficili della sezione arcade quanto quella studiata per la versione PlayStation2, inoltre, prevedono un sistema di punteggio arricchito da un rudimentale sistema di combo, governato da un contatore da incrementare distruggendo senza sosta gli avversari ed evitando i momenti di stasi.

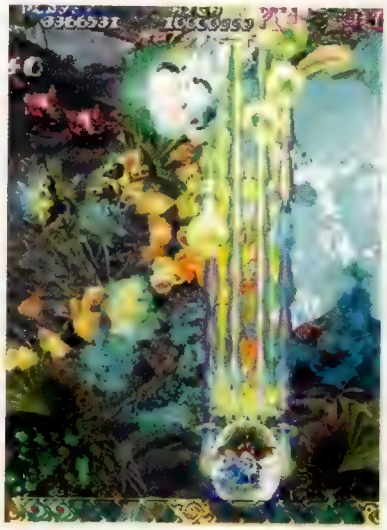
E poi... e poi basta, *Mushihimesama* è tutto qui. Nessun orpello, nessuna rivoluzione. Qualcuno potrebbe vederci una ragionevole semplificazione di un genere ormai votato alla complicazione fine a sé stessa, e sarebbe difficile contestare tale punto di vista. Ma **Videogiochi** non può fare a meno di pensare a *Mushihimesama* come all'ennesimo tentativo di prevalere in una guerra che ormai si basa sulla quota lorda di proiettili disegnati sullo schermo, invece che sull'innovazione. *Mushihimesama* è indubbiamente sfizioso, si lascia giocare piacevolmente e ha qualcosa da offrire a tutti, dal neofita al virtuoso del raggio laser, ma lo fa pescando a piene mani dal repertorio di Cave (e omaggiando di tanto in tanto persino i rivali storici di casa Psikyo) senza aggiungere nulla di suo, e ciò finisce purtroppo per attutirne l'impatto sul giocatore. Il divertimento resta, ma manca la scossa, la scintilla.

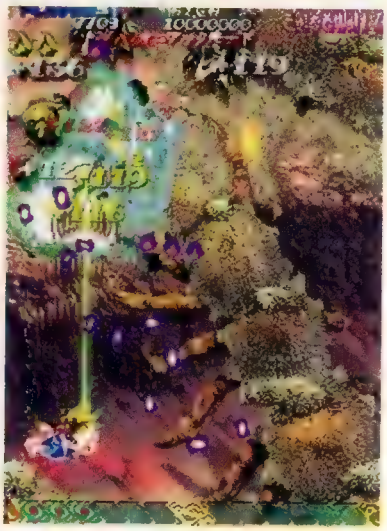
Voto: Sei su dieci



Sebbene non possa vantare la brillantezza e la nitidezza dell'originale da sala, la versione PlayStation2 di *Mushihimesama* presenta un impianto grafico di tutto rispetto (ovviamente ribaltabile di 90 gradi). La musica, al contrario, è moderatamente blanda, così come gli effetti sonori







La versione PlayStation2 di *Mushihimesama* ripropone abbastanza fedelmente i rallentamenti già visti nel coin-op originale. Rallentamenti ovviamente inseriti ad arte da Cave, come spesso accade negli sparatutto bidimensionali, al fine di facilitare la sopravvivenza del giocatore nelle situazioni più caotiche

Gemini Wing

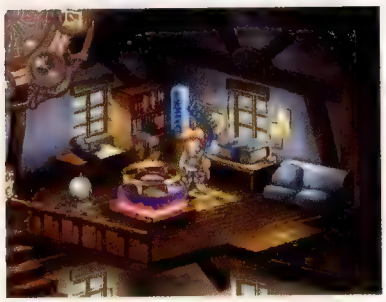
Cosa può mai avere in comune *Mushihimesama* con un arcaico sparatutto uscito in sala nel 1987 e poi convertito su tutti i formati domestici più diffusi dell'epoca? Gli insetti, ecco cosa. Anche in *Gemini Wing*, infatti, gli avversari del giocatore altri non erano se non coloratissimi, bizzarri e tremendamente ostili insetti, lanciati alla conquista del mondo da una perfida regina. Lo sparatutto a scorrimento verticale di Tecmo, inoltre, aveva la particolarità di non far 'assorbire' all'utente i potenziamenti raccolti, bensì di accodarli sotto forma di capsule alla sua navetta, pronti per essere utilizzati in qualsiasi momento.

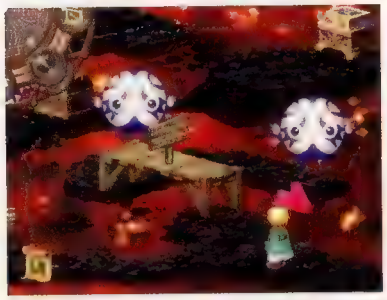
Atelier Iris: Eternal Mana

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Americana** Produttore: **NIS America** Sviluppatore: **Gust**

4:3

Stereo
Dolby Pro Logic II





L'alchimia: una pratica oscura, avvolta da un secolare manto di mistero, affascinante e al tempo stesso vagamente sinistra. Quale base di partenza migliore per un gioco di ruolo? E infatti *Atelier Iris*, che dell'alchimia fa la sua ragion d'essere, funziona. Ed anche piuttosto bene.

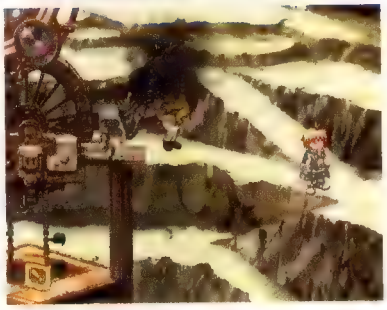
Partendo da una struttura estremamente classica, fatta di scontri a turni, negozi forniti di ogni genere di equipaggiamenti, missioni secondarie che si affiancano alla storia principale e combattimenti casuali, *Atelier Iris* inserisce nel mix le capacità alchemiche del protagonista Klein, intento come da copione a salvare il mondo. E ciò si risolve in una benvenuta espansione delle meccaniche tradizionali del gioco di ruolo, rinfrescate dalla possibilità di estrarre elementi denominati 'mana' da qualsiasi oggetto e di riutilizzarli per sintetizzare nuovi artefatti magici. A tal fine, Klein dovrà combinare i vari tipi di mana in suo possesso (si va dal legno al fuoco, passando per l'acqua e la luce), possibilmente con l'aiuto degli spiritelli che si uniranno al party procedendo nel gioco, ai quali tra l'altro sarà necessario fare di tanto in tanto dei regali per tenerli felici e in salute. E non è tutto, dato che da un certo punto dell'avventura in avanti sarà possibile cristallizzare particolari elementi mana per poi inserirli all'interno di determinate armi, che guadagneranno ovviamente attributi aggiuntivi relativi ai cristalli utilizzati.

Ancora più divertente dell'alchimia, però, è il surrogato della stessa utilizzato dai negozianti sparsi per il mondo in cui è ambientato il gioco. Tali figuri, seguendo delle speciali ricette (il cui numero aumenta col passare del tempo), sono in grado di combinare vari oggetti per ottenerne di nuovi, spesso completamente diversi da quelli di partenza. Il che sarebbe semplicemente funzionale, se non fosse per la possibilità di lanciarsi in sperimentazioni folli variando gli ingredienti di base delle ricette, scatenandosi di conseguenza nella caccia agli improbabili risultati delle misture in questione e nel collezionismo più sfrenato, incentivato dal legame tra il numero degli oggetti scoperti e la quantità di immagini, musica e filmati bonus sbloccabili.

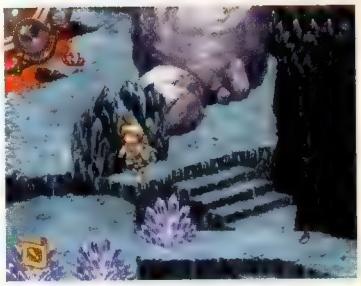
Il sistema di combattimento, da parte sua, è più ordinario, ma non manca di proporre qualche gradevole particolare. Sebbene i personaggi schierabili in campo siano solo tre, ad esempio, al giocatore è concesso di scambiarli in qualsiasi momento con quelli rimasti in panchina, i quali, a loro volta, guadagneranno comunque punti esperienza alla fine del combattimento, anche in caso di mancato utilizzo. L'esperienza, inoltre, non serve unicamente a salire di livello, ma omaggia gli eroi di un certo numero di punti da investire nell'apprendimento delle immancabili abilità speciali, siano esse di tipo offensivo o difensivo. È anche vero che il parco mostri è un filo sparuto, il che finisce per rendere gli scontri un po' monotoni, ma ciò non toglie nulla all'efficienza e alla snellezza del sistema di combattimento. È un po' tutto il gioco, d'altra parte, a risultare particolarmente elastico e rapido, grazie alla praticità dei menu, alla ridotta durata dei caricamenti, alla buona realizzazione dei tutorial e alla funzione che ricorda sempre all'utente gli obiettivi da conseguire a breve termine.

Il problema principale di *Atelier Iris*, semmai, è che una volta escluse le sezioni relative all'alchimia e alla preparazione delle ricette, non offre quasi nulla di nuovo. Ciò che fa lo fa benissimo, ma sa di già visto e non aiutano in tal senso lo svolgimento della storia, decisamente avaro di spunti interessanti, e una linearità di fondo a tratti eccessiva, rea di far sentire troppo pilotato l'andamento dell'avventura. Ad *Atelier Iris*, in definitiva, mancano le grandi emozioni dei giochi di ruolo di rango, quelle che trasformano una semplice partita in un'esperienza. Il gioco di Gust diverte ed elargisce parecchie soddisfazioni, ma non appassiona come dovrebbe, e questo finisce purtroppo per limitarne (anche se solo sino ad un certo punto) l'appeal.

Voto: Sette su dieci



Le animazioni un po' povere ed elementari e la mappa tridimensionale francamente patetica non sminuiscono il valore della coloratissima grafica bidimensionale di *Atelier Iris*, aiutata nel creare la giusta atmosfera da un'ottima sezione audio con tanto di dialoghi recitati in inglese e giapponese



L'esplorazione degli ambienti è totalmente libera, un po' come accadeva nell'arcaico *Landstalker* per Mega Drive, ma alcune imprecisioni del sistema di controllo e un'occasionale lentezza nelle risposte ai comandi impartiti rendono difficoltosi alcuni salti

Otto anni di alchimia

Atelier Iris: Eternal Mana, pur costituendo una novità assoluta per l'Occidente, è in realtà il sesto episodio di una serie di giochi strategici assai popolare in Giappone, grazie alla quale il piccolo team di Gust ha guadagnato una discreta fama. La saga, da sempre incentrata sull'alchimia, è nata nel 1997 con *Atelier Marie* per PSone, proseguendo sulla stessa macchina con *Atelier Elie* e passando poi su PlayStation2 con *Atelier Lilie*, *Judie* e *Violet*. *Atelier Iris* è stato in un certo senso il capitolo della svolta, proponendo una struttura più simile a quella degli RPG tradizionali e adottando per la prima volta un protagonista maschile, invece dell'eroina citata nel titolo (prassi adottata negli episodi precedenti).

4:3

Stereo

Makai Kingdom: Chronicles of the Sacred Tome

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Americana** Produttore: **NIS America** Sviluppatore: **Nippon Ichi**

Nippon Ichi ha chiaramente un debole per le dimensioni parallele abitate esclusivamente da demoni. E infatti, dopo quella di *Disgaea*, ne ha allestita un'altra per *Makai Kingdom*, all'interno della quale un potentissimo signore demoniaco chiamato Zetta si ritrova, dopo una lunga serie di peripezie, confinato all'interno di un libro magico. Senza un corpo e senza un regno, Zetta decide quindi di mettersi al lavoro per recuperare entrambe le cose, ed è qui che entra in scena il giocatore.

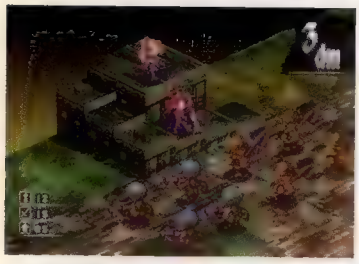
Sebbene le leggende narrate sottovoce dai fan di Nippon Ichi parlino di *Makai Kingdom* come di un prodotto assemblato con gli scarti di un gioco per PSP mai portato a termine, il risultato di tale, supposta, operazione di taglia & cuci non è affatto malvagio. Mescolando l'umorismo nero e selvaggio e le finezze di *Disgaea* con il solido impianto di base di *Phantom Brave* (di cui è stato ripreso anche il sistema di movimento libero senza griglia), Nippon Ichi ha realizzato un ibrido davvero spassoso, che pur non vantando il primato tra le realizzazioni della softco nipponica (che resta saldamente in mano a *Disgaea*) non manca di divertire ed impegnare.

Essendo privo di un corpo, l'eroe di *Makai Kingdom* dovrà condurre la propria opera di conquista alla testa di un esercito di bassa manovalanza, creato a partire dagli oggetti sparsi per il mondo di gioco. Generando un guerriero da una roccia, oppure da una pianta o da un fiore, questi vanterà ovviamente caratteristiche differenti, determinate anche in base alla classe selezionata ed essenziali per la resa del combattente in battaglia. Ciascun milite può guadagnare esperienza accumulando sortite guerresche e vanta inoltre affinità specifiche con determinati tipi di armi, da selezionare nello sconfinato parco oggetti messo a disposizione. Non sussistendo (almeno inizialmente...) la possibilità di controllare direttamente i protagonisti della storia, è praticamente impossibile creare le macchine da guerra definitive solitamente proposte nei giochi di Nippon Ichi (di cui *Makai Kingdom* riprende anche le folli scalate ai massimi livelli conseguibili), ma ciò non toglie che sia possibile recuperare i personaggi più forti eventualmente sacrificati (sì, il gioco richiede anche sacrifici umani) reincarnandoli in nuovi guerrieri.

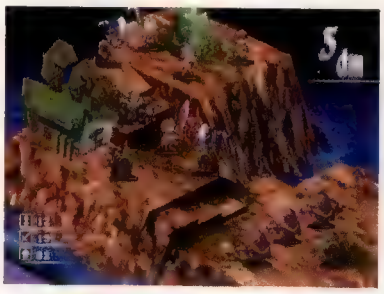
Giunto il momento di scendere in battaglia, bisogna evocare i personaggi creati e schierarli appropriatamente, tutti insieme o un po' alla volta, a seconda delle esigenze. Le azioni a disposizione vanno dagli attacchi fisici al lancio di incantesimi offensivi e curativi, passando per una versione un po' più scomoda della raccolta con conseguente lancio di oggetti e personaggi vista in *Disgaea*. Durante il proprio turno è possibile dare ordini a tutte le unità e farli eseguire contemporaneamente, oppure completare le mansioni di un personaggio per poi passare al successivo. Nippon Ichi ha inoltre introdotto una nutrita serie di veicoli, utili soltanto fino ad un certo punto, ma comunque assai divertenti da utilizzare. Le vere novità di *Makai Kingdom*, semmai, stanno nelle arene, generate per la maggior parte in modo casuale e arricchite da aree aggiuntive sbloccabili eliminando oggetti e/o mostri chiave o lanciando gli avversari fuori dalla mappa principale. Per conquistare una mappa, poi, non si devono semplicemente eliminare tutti i nemici, ma bisogna raggiungere un punteggio minimo, ottenuto il quale è possibile chiudere il livello o continuare il massacro al fine di accumulare esperienza e oggetti da riportare al campo base.

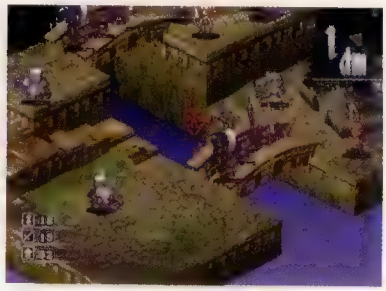
Al di là delle leggende da forum, ad ogni modo, *Makai Kingdom: Chronicles of the Sacred Tome* è, per ammissione stessa degli sviluppatori, un prodotto realizzato con una certa fretta. E in effetti si vede. Il bilanciamento della difficoltà incostante, le marcate similitudini con i titoli precedenti di Nippon Ichi, le deficienze dell'intelligenza artificiale e quelle del sistema di controllo, l'eccessiva complicazione delle sezioni gestionali e la scomodità dei menu sono fattori marginali di fronte al divertimento offerto dalle avventure di Zetta, ma comunque non trascurabili, e *Makai Kingdom* finisce per soffrirne. Non troppo, è chiaro, ma tuttavia ne soffre, e questo è davvero un peccato...

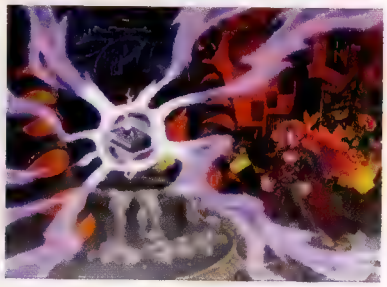
Voto: Otto su dieci



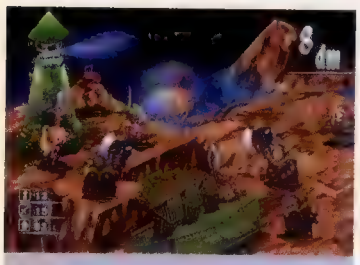
Le scene di intermezzo, oltre ad evidenziare un character design estremamente curato (come da tradizione per Nippon Ichi, del resto), propongono delle sequenze parlate sia in lingua inglese che in giapponese, mentre i temi musicali svolgono il loro ruolo di discreto sottofondo







Makai Kingdom presenta un motore grafico poco più che funzionale, forse addirittura inferiore a quelli dei precedenti titoli di Nippon Ichi. L'eliminazione della griglia, inoltre, genera talvolta un po' di confusione, soprattutto nel caso di notevoli ammassamenti di unità impegnate nel corpo a corpo



Makai Sim City?

Oltre ai guerrieri, Zetta può creare strutture come ospedali, negozi e accampamenti sacrificando i suoi combattenti migliori. Tali costruzioni, normalmente accessibili all'interno del campo base come in qualsiasi altro gioco strategico, possono poi essere evocate in battaglia al pari dei soldati, ai quali offrono vantaggi specifici. È inoltre possibile immagazzinare un certo numero di militi all'interno delle strutture, in modo da spedirli nella mischia in caso di morte prematura dei personaggi inizialmente schierati, il che non manca di accrescere ulteriormente le opzioni strategiche concesse all'utente durante gli scontri.

Colosseum: Road to Freedom

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Americana** Produttore: **Koei** Sviluppatore: **Ertain/Goshow**

Vi trovate nei panni di uno schiavo, giunto a Roma in catene e poi acquistato da un ricco notabile. Il vostro nuovo padrone ha deciso di darvi un impiego come intrattenitore di folle, ovvero come gladiatore, il che vuol dire che nel vostro futuro non c'è nulla di certo, tranne la morte violenta. In un impeto di generosità, però, il notabile in questione vi ha promesso che se entro 50 giorni riuscirete a riscattare il prezzo (ovviamente stratosferico) da lui fissato, sarete un uomo libero. Ed è da qui che prende il via *Colosseum*, che segna tra l'altro il primo tentativo da parte di Koei di cimentarsi con la storia di un Paese occidentale.

Strizzando un occhio al film 'Il Gladiatore', *Colosseum* porta in scena la vita di tutti i giorni dei combattenti dell'antica Roma, tratteggiandone le giornate attraverso i momenti salienti delle stesse. Il cuore del gioco, ad ogni modo, rimane lo scontro armato, ambientato all'interno di due sole arene (una delle quali, inutile dirlo, è il Colosseo) e articolato in diversi tipi di eventi. Si va infatti dalle schermaglie di gruppo alla lotta contro tori e tigri, passando per le prove di sopravvivenza a tempo, per le ricostruzioni delle battaglie storiche più famose e per i duelli contro i gladiatori più popolari del momento. Da notare che il denaro incassato alla fine di ogni evento non dipende unicamente dal successo, ma anche dal gradimento del pubblico, il che obbliga a lottare in maniera spettacolare, ad essere leali e a sfruttare le trappole sparse qua e là all'interno delle arene. E sin qui va tutto bene.

Una volta avviato il massacro, però, *Colosseum* inizia a traballare malamente. Prima ancora di sferrare il primo colpo, infatti, ci si rende conto della pochezza dell'intelligenza artificiale che anima compagni ed avversari, entrambi rei di non avere mai le idee abbastanza chiare e di generare un discreto caos. Poi si inciampa invariabilmente nella pigrizia e nello smarrimento di cui è vittima la regia virtuale, totalmente incapace di seguire efficacemente l'azione. E infine si impatta frontalmente contro la legnosità e la rigidità del sistema di controllo, concettualmente eccellente, ma abbastanza deficitario all'atto pratico.

Sebbene Koei abbia previsto un nutrito set di colpi leggeri e pesanti indirizzabili verso qualsiasi parte del corpo, oltre alla possibilità di parare, lanciare armi ed equipaggiamenti, schivare gli assalti, prodursi in salti e capriole e adottare diverse combinazioni di armi, il tutto naufraga di fronte alla lentezza con cui il gladiatore risponde ai comandi impartiti dal giocatore. Spesso capita persino di andare a vuoto nell'elementare tentativo di assalire un solo avversario, mentre la facoltà di alternare attacchi rivolti a nemici diversi nell'ambito della stessa combo risulta tristemente inefficace rispetto alla becera pratica della fuga e degli affondi mordi & fuggi. In altre parole, quello che poteva essere un sistema di combattimento pratico, vagamente innovativo e indubbiamente assai completo, si trasforma in un istante nell'ombra di sé stesso, con lo sconforto che ne consegue per via del notevole potenziale clamorosamente andato in fumo.

Neanche il lodevole tentativo di proporre una sorta di simulazione completa della vita di un gladiatore, invece del solito picchiaduro, funziona come dovrebbe, purtroppo. Questo perché le possibilità offerte al giocatore sono davvero poche, e il tutto si riduce alla levataccia mattutina seguita dagli allenamenti e dalla cena o, nelle giornate dedicate agli spettacoli, dal combattimento nell'arena. Le premesse alla base di *Colosseum* erano innegabilmente interessanti, se non addirittura potenzialmente rivoluzionarie, ma un'esecuzione distratta e infarcita di sbavature più o meno gravi ha finito per tarpare le ali ad un progetto degno di ben altra cura.

La grafica non brilla per dettaglio e soffre di diversi problemi più o meno evidenti, mentre i gladiatori, modellati e rivestiti con competenza, sono animati egregiamente e riportano le ferite subite in battaglia

Voto: Cinque su dieci

4:3

Stereo

2

Gli effetti sonori supportano adeguatamente i sanguinosi combattimenti a cui l'utente è chiamato a prendere parte, ma la musica generalmente anonima e le monotone frasi recitate in lingua inglese non fanno nulla per innalzare il livello qualitativo generale

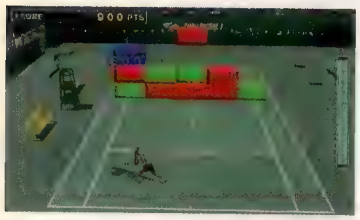
Morituri te salutant!

La vita dei gladiatori di Koei inizia all'alba, quando il protagonista si sveglia e controlla il calendario degli eventi. Fatto questo, il giocatore può scegliere di rimettersi a letto per saltare la giornata in corso, o può recarsi al campo di allenamento. Qui potrà cimentarsi in una serie di minigiochi (basati per la maggior parte sul tempismo), grazie ai quali potrà fare pratica e guadagnare punti da spendere in diverse varietà di cibo, ognuna delle quali andrà ad incrementare specifiche caratteristiche del gladiatore. La gestione dell'equipaggiamento, invece, passa per l'acquisto e la vendita di armi e armature (trafugabili anche dai nemici uccisi nelle arene) e per la scelta delle abilità speciali da impiegare.

WiFi Ad Hoc 4

Virtua Tennis World Tour

Sistema: **PSP** Versione: **Europea** Produttore: **Sega** Sviluppatore: **Sumo Digital**



Il multiplayer è senza dubbio uno dei punti di forza di *World Tour*. Purtroppo i ridotti tempi di sviluppo e la necessità di uscire in concomitanza con il lancio europeo di PSP hanno forzato gli sviluppatori a non includere opzioni come il game sharing o il gioco online (cfr. pag. 018)

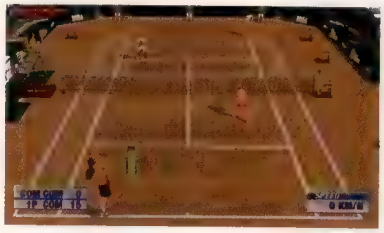
Sebbene sia stato relegato dalla stampa specializzata ai margini della ribalta a causa della sua natura di semplice porting, *Virtua Tennis World Tour* è stato senza dubbio una delle proposte più gustose nella tutt'altro che pantagruelica line-up di PSP allo scorso E3. Se da un lato dello stand Sega capannelli di persone dibattevano attorno alle postazioni di titoli next gen come *Condemned* o *Full Auto*, dall'altro figure silenziose si alternavano al chiosco demo del titolo Sumo Digital. In fondo non c'è tanto da discutere sul gioco di tennis arcade per antonomasia: è divertente, è immediato, è spettacolare. Ti chiede solo di prendere in mano la console e divertirti, a bocca chiusa e occhi spalancati.

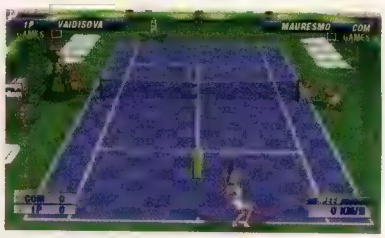
World Tour ripropone nella magnificenza dei 16:9 di PSP le versioni casalinghe di *Virtua Tennis 2*, rimanendo più che mai fedele alla filosofia del tennis secondo Sega. Il sistema di controllo poggia ancora su tre pulsanti, deputati rispettivamente al colpo semplice, a quello tagliato e al lob. Ad un primo impatto la scelta dei tiri disponibili può sembrare limitante, soprattutto se paragonata ai sei-pulsanti-sei utilizzati da *Top Spin*, ma la forza di *VT* risiede storicamente nel riuscire a raggiungere soddisfacenti vette di complessità a discapito dell'intuitiva interfaccia. Fattori come il posizionamento del corpo rispetto alla palla, il tempismo e l'uso dello stick al momento del tiro fanno sì che lo spettro delle azioni possibili sia sufficientemente ampio, elevando l'esperienza di gioco diverse spanne sopra al rango di semplice ping pong digitale.

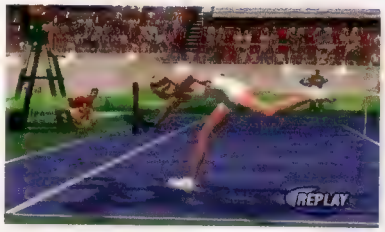
Già, l'uso dello stick analogico. È qui che le prime discrepanze tra la versione PSP e quelle casalinghe iniziano ad affiorare. E non sono belle notizie. Il 'bottone' di PSP fatica a garantire la sufficiente precisione nei movimenti e nei tiri, mettendo alle corde la pazienza del giocatore soprattutto al momento del servizio. Non che la pratica non aiuti: col tempo è possibile scendere a compromessi con il sistema di controllo, senza tuttavia arrivare mai ad una completa simbiosi con il proprio atleta digitale.

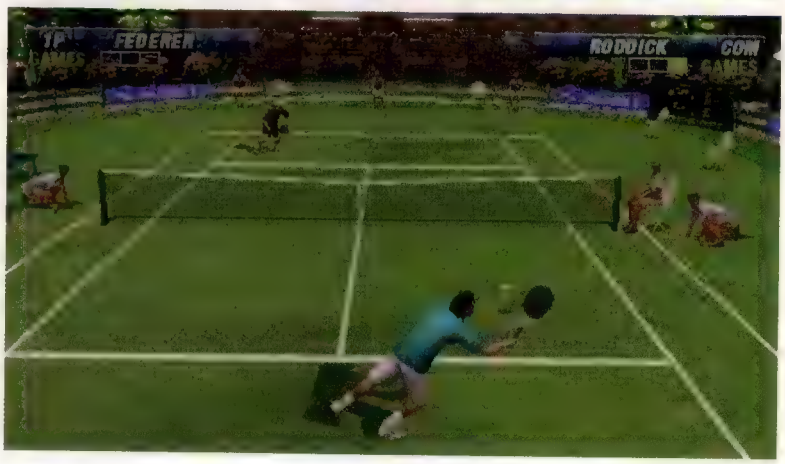
Se da un lato *World Tour* si sposa perfettamente con la portabilità dell'hardware che lo ospita grazie a tempistiche di gioco perfette per il mordi e fuggi, dall'altra è capace di garantire intrattenimento anche sul lungo periodo. Merito della modalità che dà il sottotitolo al gioco, e che permette di creare da zero due alter ego digitali (uno maschile e uno femminile) e di guidarne la maturazione sportiva. La crescita dei propri pupilli passa per l'incremento di valori tecnici e fisici (ottenibili tramite il superamento di appositi mini-giochi), così da poter avere la meglio in tornei sempre più prestigiosi e redditizi. I mini-giochi riprendono in parte quanto già proposto da Hitmaker nelle versioni Dreamcast e PS2, con l'aggiunta di nuove prove ideate per l'occasione da Sumo stessa. Un'operazione di arricchimento per certi versi simile a quanto già fatto dai ragazzi inglesi con *OutRun 2* per Xbox, ma che qui non riesce a raggiungere esiti altrettanto felici. I nuovi mini-giochi appaiono piuttosto fiacchi, e nel complesso l'intera modalità World Tour, per quanto godibile, è troppo ripetitiva e priva di mordente per appassionare veramente il giocatore nella sua scalata ai vertici delle classifiche mondiali.

Sumo Digital ha svolto con perizia un lavoro più che altro 'filologico', volto alla riproposizione fedele di un classico del genere su una console bisognosa di titoli di richiamo. Da questo punto di vista, *Virtua Tennis World Tour* mantiene intatto il fascino delle animazioni fluide e delle meccaniche 'easy' che da sempre sono il marchio di fabbrica della serie. D'altra parte, ai difetti che già la caratterizzavano anni or sono, e che appaiono ora più fastidiosi per l'effetto amplificante del tempo, si aggiunge qualche fisima di troppo nel sistema di controllo. Eppure, a discapito di un giudizio complessivo dominato dai chiaroscuri, il titolo Sumo rimane pur sempre un gradito omaggio all'epoca d'oro dei coin-op di scuola Sega.









Racchette famose

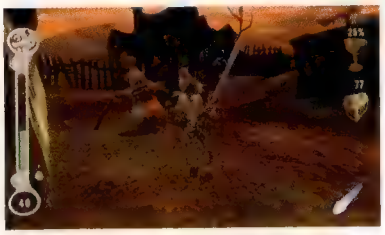
Il gioco Sumo include un roster di sedici virtuosi della racchetta realmente esistenti, divisi tra uomini e donne. La lista degli atleti è aggiornata rispetto a quella di *Virtua Tennis 2*, includendo campioni come Lleyton Hewitt o la sempre più celebre Maria Sharapova. Purtroppo nella modalità World Tour non sono stati inclusi altri tennisti fittizi, pertanto sin dai primi tornei si affrontano a rotazione i sedici campioni reali, i cui valori vengono adattati al grado di difficoltà della competizione. Una scelta che va a detrimento della verosimiglianza dell'esperienza di gioco, che ne risulta in parte impoverita.

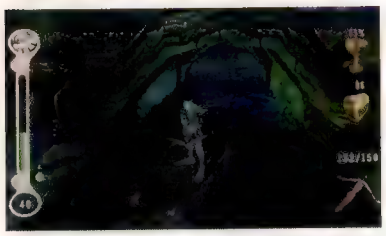
Voto: Sette su dieci

Medievil: Resurrection

Sistema: **PSP** Versione: **Europea** Produttore: **SCEE** Sviluppatore: **Sony Cambridge**

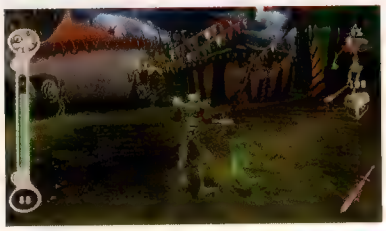
Wi-fi Ad Hoc 8

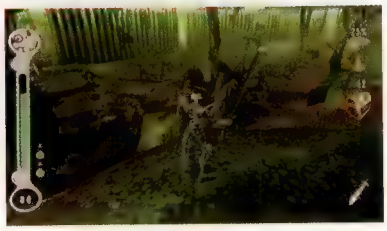




Ridestato dal sonno cento anni dopo la conclusione delle due imprese su PSone, per Sir Daniel il tempo è come non fosse mai trascorso. Sebbene Sony Cambridge abbia ribadito a più riprese di voler realizzare qualcosa di più di un semplice porting, *Resurrection* tradisce le aspettative (illuse) dei fan rivelandosi come una rivisitazione incolore della serie, realizzata per giunta nella totale irriverenza delle potenzialità del sistema che la ospita.

Il titolo ripropone integralmente il medesimo impianto di gioco appartenente ai due prequel che l'hanno preceduto su PSone, un melange costituito da tre ingredienti fondamentali: combattimento, piattaforme e puzzle solving (in ordine di importanza). Ironicamente, laddove gli ultimi due assolvono propriamente la loro funzione di semplice condimento all'interno dell'economia di gioco, proprio la fiacca implementazione del suo elemento centrale, la lotta, svuota l'intera esperienza di ogni attrattiva.



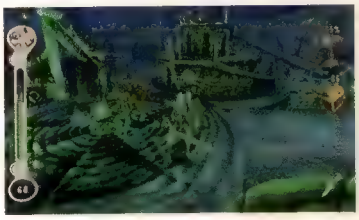


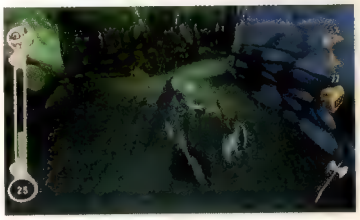
Si può cominciare dalle intelligenze artificiali. La condotta dei nemici non è rischiarata da alcun barlume di emancipazione, concretizzandosi per lo più in precipitose quanto innocue cariche contro l'avatar del giocatore. Nonostante l'esiguo numero di attacchi a sua disposizione, a sir Daniel basta solo agitare confusamente l'arma impugnata in quel momento per avere facilmente ragione dei suoi oppositori. *Resurrection* cade presto nella trappola letale della monotonia e il combattimento, lungi dall'alimentare la sfida, si trascina in un esercizio di tedioso martellamento di tasti svincolato da qualsivoglia criterio di appropriatezza. E a nulla giova la varietà di strumenti bellici a disposizione. Proseguendo nell'avventura Sir Daniel entra in possesso di nuove e più potenti armi le cui differenze d'impiego non riescono a infondere alla bagarre quello spessore strategico necessario a spezzarne l'imperante opacità che la contraddistingue.

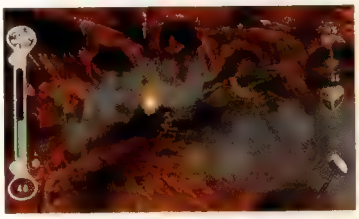
Il sistema di riprese non ha subito miglioramenti degni di nota. Tristemente propense a verificarsi sono quelle situazioni in cui si viene colpiti da nemici prossimi al protagonista, eppure invisibili per l'indolenza della telecamera contro cui persino il contributo del lock-on si rivela scarsamente efficace. Vulnerabilità che se un tempo poteva anche essere tollerata, oggi appare semplicemente anacronistica, così come è anacronisticamente ancorata al passato tutta l'evoluzione dell'avventura nel suo complesso. Emblematici in questo senso gli scontri con i boss. Mortalmente banali nell'aspetto, coinvolgono il giocatore in soporiferi balletti cadenzati da pattern da imparare e ripetere meccanicamente fino alla loro disfatta. Sconfitto un guardiano la già poca euforia che segue alla vittoria viene subito smorzata all'ingresso del livello successivo, dove ci si ritrova a ripercorrere situazioni fondamentalmente identiche a quelle del precedente. La pigrizia del game design è ravvisabile anche nelle sfumature. Una pratica opzione di quick-save consente di salvare ovunque e in ogni momento i propri progressi, ad esclusione dei confronti con i boss. Una comodità dagli autori trasformata in pretesto per allestire frettolose sezioni di gioco rese assolutamente atroci dall'eventualità della morte istantanea.

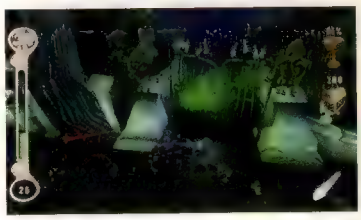
Quello di *Medievil* era uno dei pochi franchise di successo appartenenti all'epoca PSone a non avere goduto di un aggiornamento alla nuova generazione di console e, dal punto di vista del gameplay, può ancora definirsi tale. Più che di una resurrezione, quella operata da Sony sembra una celebrazione, uno sguardo commemorativo stabilmente rivolto al passato. E sarebbe oltremodo ingenuo indicare le lacune del novello mercato PSP come una scusa plausibile per la commercializzazione di un prodotto affrettato. Un'esperienza mediocre resta tale indipendentemente dal contenitore.

Voto: Cinque su dieci









Un sistema di collisioni particolarmente 'morbido' riduce la sensazione di fisicità degli scontri

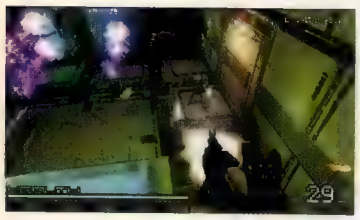
False Alternative

Medievil: Resurrection include anche una serie di insipidi minigiochi multiplayer con supporto per un massimo di otto partecipanti tramite WiFi Ad Hoc. Totalmente slegate dall'avventura principale, le sfide prevedono gare di sterminio di massa, in cui si vince eliminando il maggior numero di nemici, e altre di precisione nel tiro a distanza. Si tratta insomma di riempitivi trascurabili e superficiali che non aggiungono il minimo valore al titolo nel suo complesso.

WiFi Ad Hoc 4

Coded Arms

Sistema: **PSP** Versione: **Americana** Produttore: **Konami** Sviluppatore: **Interno**

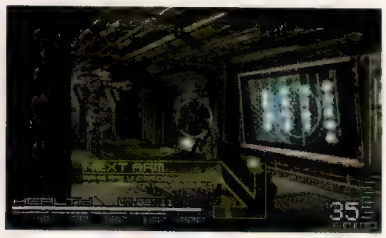


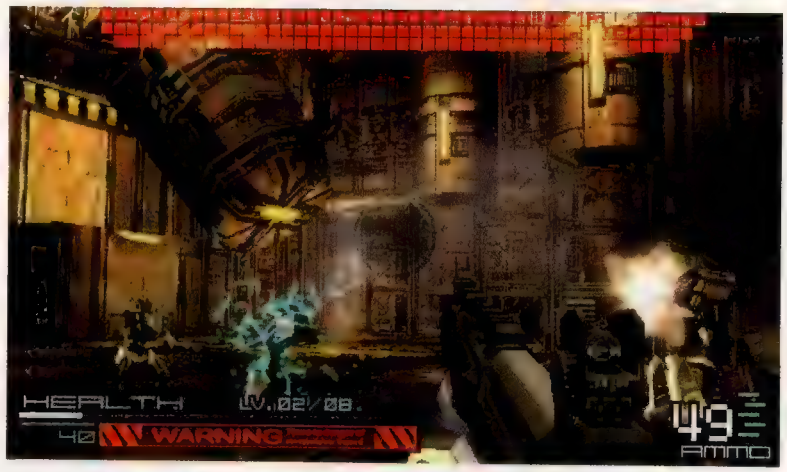
Il design dei nemici si ispira alla struttura fisica degli insetti, da cui mutua carapaci, arti e animazioni. Del resto si tratta di 'bug' del computer militare A.I.D.A., e quindi tutto torna...

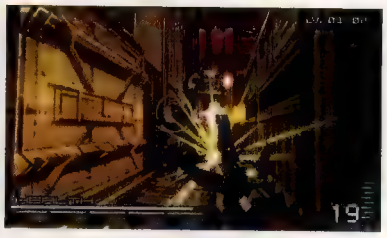
Come recita un abusato slogan, la potenza è nulla senza controllo. Ciò significa che sebbene il sistema Sony sia in grado di accomodare qualsiasi soluzione estetica, la sua interfaccia relativamente retrò impone un'attenta considerazione di ciò che può e non può funzionare. E così, sebbene le capacità tridimensionali di PSP favoriscano la migrazione di franchise nati sulle console domestiche verso il suo luminoso widescreen, la questione dei controlli pare stia dando qualche grattacapo a ben più di un team di sviluppo, come dimostrato in tempi recenti da *Spider-Man 2* (dove si sentiva la mancanza di uno stick adibito alla gestione della telecamera), da *Ape Escape on the Loose* e, nemmeno a dirlo, dal primo sparatutto in soggettiva sviluppato appositamente per PSP: *Coded Arms*.

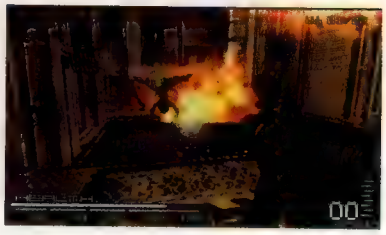
Ancor prima della banalità della meccanica di gioco o della ripetitività dell'azione, il vero problema del titolo Konami è da ricercarsi nel sistema di controllo, che proprio non riesce a garantire precisione nella mira e rapidità negli spostamenti. La configurazione di partenza prevede l'utilizzo dello stick analogico per camminare e dei tasti frontali per orientare sguardo e mirino, ma è praticamente inutilizzabile. Dopo qualche ora ci si muove con meno impaccio, ma nonostante l'attivazione della funzione di lock-on, spesso ci si ritrova in balia degli eventi. Le cose funzionano meglio se si decide di affidare il puntamento alla precisione analogica dello stick, delegando quindi gli spostamenti ai tasti frontali. Questa impostazione, che verrà comoda soprattutto ai mancini, rimanda al classico *GoldenEye* per Nintendo 64, e garantisce rapidità e accuratezza, a patto di poter vantare la pazienza necessaria a sopportare un lungo, lugubre e noioso periodo di apprendimento.

Abbandonare *Coded Arms* dopo poche ore di gioco, comunque, sarebbe comprensibile anche con un sistema di controllo praticamente perfetto. A fronte di un comparto tecnologico assolutamente stupefacente, infatti, sono la monotonia e la ripetitività i veri protagonisti. E questo, sia chiaro, nonostante una presentazione che lascia intuire quanto Konami abbia imparato, sotto il profilo stilistico, dalla serie di *Metal Gear* immaginata da Kojima. Le schermate di presentazione, così come le dissolvenze o le pagine riservate alla gestione dell'arsenale, sono curate in maniera impeccabile, rimandando spesso all'immaginario sci-fi hollywoodiano di 'Matrix'. La stessa cura per i dettagli si può rintracciare nella qualità delle texture applicate sugli elementi poligonali. Niente di nuovo e niente di originale, ma su di un sistema portatile è impressionante riuscire a distinguere pareti 'abbellite' da crepe, macchie di umidità o vecchie tubature ammaccate.









L'accompagnamento sonoro è poco curato, e si limita ad offrire un ronzio d'atmosfera interrotto da esplosioni di musica elettronica di pessima qualità. Il boato delle detonazioni e il sibilo dei proiettili funzionano decisamente meglio, ricreando il giusto clima di brutalità e ferocia. Obbligatorie le cuffie

Una volta esaurito lo stupore grafico, comunque, *Coded Arms* finisce direttamente nel dimenticatoio. Il level design, che si appoggia ad una creazione semi casuale degli ambienti, è assolutamente dilettantesco, alternando angusti corridoi a enormi stanze che, nel giro di pochi secondi, si trasformano in arene vivacizzate da scontri parecchio confusionari. A rendere le cose ancora più snervanti concorre l'assoluta mancanza di fantasia bellica degli avversari che si materializzano ora in questo tunnel, ora su questa passerella metallica. Visto che il level design non concede troppi spazi per tattiche ad ampio respiro, ci si ritrova ad affrontare orde di insetti meccanici frontalmente, rendendo di fatto buona parte dell'arsenale (come per esempio il fucile da cecchino o le granate elettromagnetiche) assai ridondante.

Insomma, dopo qualche bisticcio iniziale con il sistema di controllo, *CA* brilla soprattutto per meriti grafici e per via della meccanica di gioco aggrappata saldamente ai canoni della vecchia scuola. Ma ben presto tende a ripetersi, trasformandosi in una noiosa processione puntellata da avversari anonimi, da armi ben poco fantasiose e da ambientazioni spettacolari ma anche tanto ovvie.

Voto: Cinque su dieci

Deathmatch tascabile

Come auspicabile considerato il genere, *Coded Arms* offre la possibilità di sfidare fino a tre giocatori via WiFi Ad Hoc in una serie di battaglie senza esclusione di colpi. Il problema più evidente rimane quello del sistema di controllo, ma anche l'architettura delle mappe riservate alle tre diverse competizioni (Deathmatch, Keep the Mark e Last Man Standing) non è che offra stimolanti trampolini verso epiche battute di caccia.

Nanostray

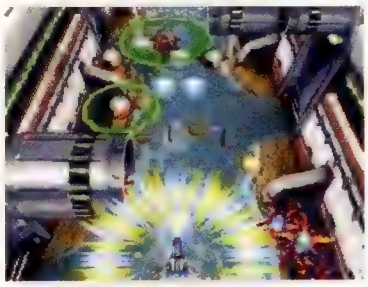
Sistema: **NDS** Versione: **Americana** Produttore: **Majesco** Sviluppatore: **Shin'en**

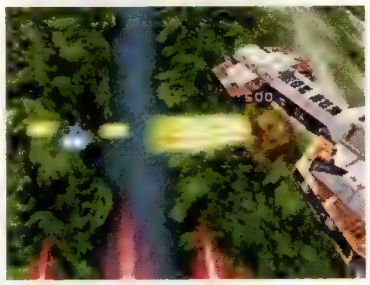
In occasione degli scontri con i boss, il display inferiore riporta una sorta di scansione dell'avversario, tesa ad evidenziarne i punti deboli. Per dare il via a questo processo, ovviamente, non bisogna far altro che premere la giusta icona sul touch-screen

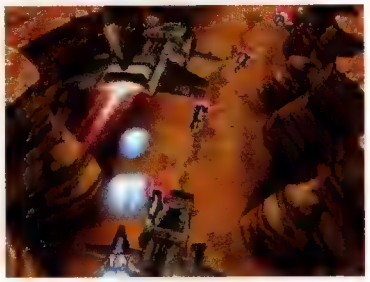
L'esame del titolo d'esordio di un determinato genere su una nuova console è sempre accompagnato da sentimenti contrastanti. Da una parte è impossibile soffocare una ovvia e morbosa curiosità, dall'altra è altrettanto difficile dimenticare quanto ha insegnato l'esperienza. Proprio in tempi recenti, in effetti, si sono visti i primi passi degli sparatutto in prima persona su PSP (*Coded Arms*) e i primi vagiti delle avventure grafiche su DS (*Another Code*), e non è stato proprio un gran spettacolo. Per fortuna *Nanostray*, il primo spara e fuggi a scorrimento verticale per il portatile Nintendo, è di tutt'altra categoria. Anche se, ed è bene chiarirlo fin da subito, l'eccellenza è ancora assai lontana.

Ispirato tanto ai classici della vecchia scuola quanto ad alcuni degli ultimi shooter intravisti su console, *Nanostray* finisce per ricordare, soprattutto sotto il profilo stilistico, un altro spara e fuggi consegnato alla storia del GBA da Shin'en stessa, ovvero *Iridion 3D*. Le differenze più nette, ovviamente, sono legate alle caratteristiche hardware del sistema Nintendo, con i due schermi utilizzati in maniera complementare. Il display inferiore, in realtà, si limita a simulare il pannello di controllo di una fantascientifica astronave da battaglia, con un ridondante radar piazzato sul lato sinistro e quattro differenti pulsanti sistemati ad arco all'estrema destra. Ad ognuno di questi tasti corrisponde uno specifico arsenale offensivo, dal più classico dei laser frontali all'ovvia frusta elettrica, passando per i cannoni laterali e il fuoco a ricerca. Modificare configurazione nel bel mezzo di una battaglia non è semplicissimo, anche perché i pulsanti sono piuttosto piccoli, ma visto che buona parte dell'azione si gioca sulla memorizzazione delle coreografiche ondate d'attacco avversarie, alla fine ci si ritrova a gestire uno spara e fuggi quasi come se fosse un bemani, con le dita che si staccano dai tasti frontali per cercare sul touch-screen il pulsante tanto agognato. Sullo schermo inferiore, inoltre, sono riportati anche tutti i dati inerenti la partita in corso, dal punteggio al numero di vite e di smart bomb, senza dimenticare gli indicatori energetici degli scudi della propria nave e dell'indispensabile arma secondaria (che è diversa per ogni tipo di configurazione offensiva).

Nonostante la mole di informazioni ammassate nello schermo inferiore, il colpo d'occhio è sempre chiaro e trasparente, così come chiara e trasparente risulta l'azione di gioco vera e propria, inscenata sull'altro display di Nintendo DS, ovviamente sgombro da indicatori e icone. Su questo schermo *Nanostray* brilla soprattutto per via di una curatissima veste grafica, vagamente ispirata alla serie di *Darius*, aggrappata com'è ad animazioni e silhouette dall'improbabile natura ittica. La prospettiva da cui è inquadrata l'azione, a sorpresa, non è esattamente ortogonale, ma leggermente trasla-





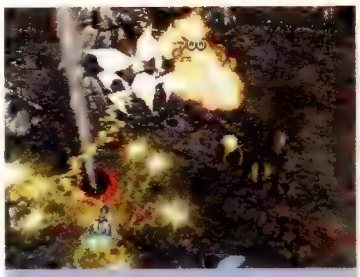


lata. Questo taglio prospettico porta con sé vantaggi e svantaggi: i primi sono da ricercare nella spettacolarità dell'azione, che vede quindi elementi scenografici e astronavi avversarie solidamente tridimensionali, mentre gli svantaggi sono da inquadrare in qualche piccolo problema al livello del sistema di controllo. Già la croce digitale di Nintendo DS non brilla per precisione, ma è l'impossibilità di spostarsi effettivamente per tutto lo schermo a rendere le prime partite piuttosto deprimenti. Gli angoli superiori dell'area di gioco, infatti, sono zone morte che l'astronave guidata dal giocatore proprio non può raggiungere. Poco male, comunque, visto che raramente si è costretti in quelle aree dello schermo, e quando questo accade è perché la memorizzazione dei pattern d'attacco degli avversari si è inceppata nel momento meno opportuno.

Il fatto stesso che si insista sulla memorizzazione delle ondate dovrebbe essere piuttosto indicativo circa il livello di sfida proposto da *Nanostray* (capace di passare dal mediamente abbordabile al relativamente impossibile già dalla schermata delle opzioni), ma anche saggiamente costruito su missioni secondarie che ampliano notevolmente le possibilità ludiche di uno spara e fuggi veloce, spettacolare e intelligente. Anche se imperfetto.

Voto: Sette su dieci

La modalità di gioco in multiplayer, appoggiata al game sharing, funziona a meraviglia. Non si ha comunque la possibilità di affrontare gli schermi collaborando attivamente, visto che è incentrata su sfide uno contro uno ambientate ora in un livello, ora in un altro. Buone anche le possibilità di personalizzazione degli scontri



Sfide extra

Una volta portato a termine lo story mode (impresa tutt'altro che improba), *Nanostray* si offre ad un approccio decisamente più metodico. E snervante. E gratificante. In pratica, il team di sviluppo ha architettato una serie di sfide costruite sulle fondamenta delle missioni principali, richiedendo al giocatore notevoli sforzi per riuscire in ognuna di esse. Molti degli obbiettivi da raggiungere sono legati al punteggio, rendendo di fatto obbligatoria la distruzione di buona parte delle astronavi avversarie in uno specifico livello, mentre altre sono decisamente più fantasiose. La più terribile? Forse quella che costringe ad affrontare un intero schermo con l'autofire guasto.

Pac'n Roll

Sistema: **NDS** Versione: **Giapponese** Produttore: **Namco** Sviluppatore: **Interno**

Pac-Man può recuperare due bonus che gli garantiscono abilità sorprendenti. Il cappello piumato consente di svolazzare per aria in seguito ad un balzo, mentre l'armatura permette l'indagine dei fondali marini

Dopo anni ed anni passati come anonimo protagonista di platform game ancora più anonimi, il buon vecchio Pac-Man sembra aver ritrovato la voglia di vivere nei due schermi di Nintendo DS. Dopo un esperimento brillante ed originale come *Pac Pix*, quindi, è giunto il momento di *Pac'n Roll*, già presentato all'E3 del 2004 sotto forma di demo tecnologica (o poco più).

All'epoca era stata la contagiosa simpatia della gialla sfera Namco ad attirare le attenzioni su di un gioco che, fin dalle premesse, sembrava intenzionato a riscrivere lo straordinario canovaccio di *Marble Madness*. Ed è estremamente piacevole constatare che quella simpatia non è andata perduta nel corso del periodo di sviluppo. *Pac'n Roll* è infatti un gioco estremamente divertente, che non può far altro che stuzzicare la fantasia ludica sia dei giocatori meno esperti che dello zoccolo duro della vecchia guardia, che non potrà far altro che apprezzare i rimandi ad alcuni gloriosi capolavori del passato più o meno remoto.

Tanto per i principianti quanto per i giocatori hardcore, comunque, la vera calamita non potrà essere altro che il sistema di controllo, nuovamente basato sull'abuso del touch-screen. Questa volta l'azione di gioco è inscenata sullo schermo più alto, mentre il display inferiore tenta di mimare, con discreto successo, il funzionamento di una track ball come quella incastonata nei cabinati di *Marble Madness* o di *Crystal Castles*. A dire il vero è proprio il protagonista del gioco a fungere da track ball, visto che sfregando lo stilo a tutta velocità sopra ad una sua rappresentazione poligonale ricostruita sul touch-screen è possibile indirizzare il movimento della sua controparte 'reale' lungo il bizzarro platform game ospitato sullo schermo superiore.

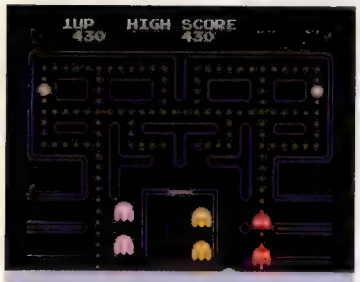
Una volta prese le misure al sistema di controllo, una pratica assolutamente intuitiva, non resta altro da fare che cercarne eventuali sottigliezze, che purtroppo mancano del tutto. A parte una sorta di sprint indispensabile per distruggere casse e cassoni, oltre che per risalire chine troppo ripide, il sistema di controllo non lascia spazio ad eventuali finezze, scoprendo così tutte le proprie carte già dopo pochi minuti di gioco. Fortunatamente, è il platform game vero e proprio a celare qualche sorpresa. Quella che inizialmente pare una canonica avventura spesa in un piccolo mondo costruito per mezzo di tanti mattoncini poligonali, ben presto si apre a divagazioni ludiche estremamente riuscite.

Le idee originali, sia chiaro, sono ben poche, ma la natura miniaturizzata dei livelli consente di apprezzare ogni variazione sul tema in maniera assai immediata. Il ritmo di gioco, insomma, è parecchio frenetico, mentre l'esplorazione di ogni stage porta ad apprezzare momenti che rimandano ora al *Pac-Man* originale, ora a *Super Monkey Ball*. Per superare ogni livello è necessaria una meticolosa raccolta di quei ghiotti pallini che il buon Pac-Man divora da più di venti anni, mentre la solita armata di lenzuoli colorati gironzola pensierosa tra le mura di enormi castelli e le giostre di tristi luna park, ancora alla caccia del waka waka di Namco. Come ovvio, la raccolta dei pallini è parte integrante della struttura di gioco, visto che solo raccogliendo tutti quelli sparpagliati in un determinato livello si può ben dire di averlo realmente completato. Il che, tra l'altro, è di nuovo vero solo parzialmente, visto che ogni stage ospita anche altre sfide (liberamente selezionabili nella schermata di presentazione), tra le quali una perfida, difficilissima gara contro il tempo.

Se la modalità di gioco principale, svogliatamente aggrappata ad uno story mode che rimanda a quello di *Pac Pix*, è completabile nel giro di poche piacevolissime ore, altrettanto non si può dire delle sfide aggiuntive o, anche, della folle missione incentrata sul recupero di tutti i pallini, che invece obbligheranno più di un giocatore alla resa, con tanto di bandiera bianca annodata allo stilo.

Graficamente, *Pac'n Roll* non è assolutamente un titolo ispirato, ma sotto il profilo tecnologico è addirittura sorprendente. Il motore grafico è affidabile, mentre la regia è poco spettacolare, ma funzionale

Voto: Sette su dieci

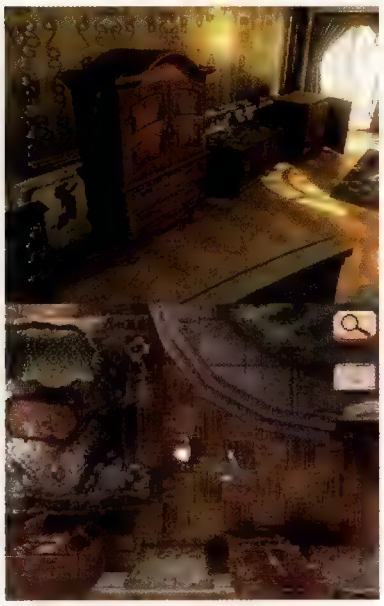


Frutta, pillole e labirinti

Il superamento dei livelli di gioco e l'impervia sfida cronometrica della modalità Time Attack si portano dietro quella che in teoria sarebbe dovuta essere una piacevolissima sorpresa, ovvero la possibilità di giocare ad una versione DS del primo *Pac-Man* della storia. Purtroppo la scelta di dispiegare questa nuova edizione su entrambi gli schermi è parecchio infelice, visto che la cerniera del portatile Nintendo impedisce una visuale sgombra da ostacoli. Se si vuole giocare a *Pac-Man* mentre si è a passeggio, insomma, non resta altro da fare che cercare l'edizione per GBA nella collana Classic NES.

Another Code: Two Memories

Sistema: **NDS** Versione: **Europea** Produttore: **Nintendo** Sviluppatore: **Cing**



Tra le tante categorie del videogioco che proprio faticano a tenere il passo dei tempi, è impossibile non citare le avventure grafiche. A dire il vero, fin dalla prima presentazione di Nintendo DS e del suo touch screen, gli ormai stoici fan del genere hanno sperato in una sorta di rinascita, in una nuova generazione di *Maniac Mansion*, di *The Day of the Tentacle*, di *Monkey Island*. E invece, ecco *Another Code*.

Nel nuovo lavoro di Cing, team già responsabile del terribile *Glass Rose* per PlayStation2, si riconoscono pochi motivi di interesse, annacquati e affogati in un mare di banalità. Tra gli spunti degni di nota deve per forza di cose essere applaudita la caratterizzazione della protagonista, Ashley, una ragazzina di quattordici anni impegnata a svelare il mistero della morte dei genitori. Analizzando tutta la vicenda raccontata attraverso gli azzurrissimi occhi di questa signorina, il comparto narrativo si colora di tinte ingenue e tremebonde, vivacizzandosi in maniera piuttosto sorprendente. Insomma, se è vero che il racconto delle disavventure di Ashley è tutto tranne che memorabile, è anche vero che quantomeno la protagonista riuscirà a farsi ricordare. Il gioco vero e proprio, invece, assolutamente no.

Se *Another Code* dovesse essere accostato ad una avventura grafica, più che ad uno dei tanti classici firmati LucasFilm o LucasArts, dovrebbe essere affiancato ad uno qualsiasi dei capitoli della serie *Myst*. Questo perché i pochi momenti di gioco effettivo si risolvono in brevi, impacciati enigmi che di volta in volta richiedono un diverso utilizzo delle specifiche hardware di Nintendo DS, oltre ad un buon colpo d'occhio o ad un minimo di pensiero laterale. Alcuni di questi enigmi sono effettivamente ingegnosi e particolarmente intelligenti, ma sono un'eccezione. Per la maggior parte del tempo ci si ritrova alle prese con indovinelli travestiti da minigiochi che, tutto sommato, se fossero passati tra le mani di Wario sarebbero finiti direttamente nello sgabuzzino delle idee scartate. Tra biglie di ferro lanciate per aria a colpi di stilo e vigorose soffiate verso il microfono per appannare un vetro di NDS, insomma, diventa sempre più difficile non pensare ad *Another Code* come ad un gioco di lancio arrivato in Europa troppo tardi, quando cioè il binomio touch screen e microfono è già stato sfruttato in maniera meno ovvia e più spiritosa (e basti pensare a *Yoshi Touch And Go* per averne conferma).

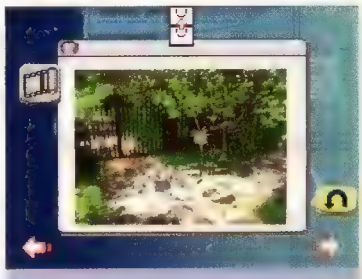
Resta il fatto, comunque, che l'esplorazione e l'analisi della villa nella quale Ashley si troverà imprigionata alla ricerca del padre risulta assolutamente agile e brillante proprio per merito dei due schermi e della navigazione tramite stilo. Sul display inferiore, solitamente, viene visualizzata una sorta di panoramica aerea della stanza nella quale si aggira Ashley, e per spostare quest'ultima basta appoggiare la punta del pennino ora su un polveroso tavolino, ora su un lugubre divano di pelle. Per esaminare gli oggetti, invece, sono sufficienti due colpetti di stilo, così da obbligare lo schermo superiore ad ospitarne una gigantografia. Il tutto funziona decisamente bene, annullando di fatto i tempi morti (che resuscitano però sotto forma di un backtracking goffo e pretestuoso) e spronando il giocatore ad attraversare *Another Code* a passo spedito. E a passo spedito l'avventura di Ashley si conclude dopo una manciata di ore. Cinque giri della lancetta piccola sono più che sufficienti per risolvere i traumi familiari della giovane fanciulla di Cing, e la possibilità di rigiocare l'avventura dopo averla portata a termine, così da far luce su eventuali zone d'ombra, è assolutamente ridondante.

Insomma, più che una buona avventura grafica, *Another Code* è la conferma che Nintendo DS può effettivamente essere una piattaforma interessante per ospitare nuovi esperimenti nel genere. Ma, appunto, come esperimento *Another Code* non ha altri meriti se non quello di lasciar intendere un seguito. Un seguito che, stando alle parole del team di sviluppo, dovrebbe vedere la piccola Ashley ormai sedicenne. E che quindi potrebbe perdere anche quell'ingenuità che, in *Another Code*, l'ha resa tanto adorabile.

Voto: Cinque su dieci

L'esplorazione della villa è tutto tranne che emozionante. Per un attimo si prova il brivido tipico dei migliori survival horror, ma ben presto ci si rende conto di essere alle prese con un giallo da due soldi

La piccola Ashley non sarà sempre sola, fortunatamente. Ad accompagnarla nella villa dove è nascosto il padre ci sarà D, un fantasma triste e malinconico alla ricerca dei propri ricordi



Photoshopping tascabile

Sono ben pochi gli spunti effettivamente interessanti di *Another Code*, ma sono molte invece le intuizioni sprecate in malo modo. Tra queste è doveroso citare l'utilizzo del DAS, una piccola console portatile (praticamente identica a Nintendo DS) che il padre di Ashley ha regalato alla figlia in occasione del suo quattordicesimo compleanno. Questo gioiellino tecnologico è in grado, oltre che di visualizzare il contenuto di specifiche schede di memoria, anche di scattare fotografie. Queste ultime possono addirittura essere ritoccate e sovrapposte, appoggiandosi all'utilizzo dei due schermi della console. E vestire i panni di Ashley che pasticcia sui display del DAS, mentre invece si osservano i risultati sullo schermo di Nintendo DS, è effettivamente straniante.

WANTED
BY THE METEOR POLICE:
ONE SLIMY PURPLE
MURDEROUS METEOR
FRONT
SIDE
REWARD
$10,000.
CALL:
MANIAC
MANSION

LA STORIA DI...
MANIAC MANSION

Seppur ispirato a film horror di serie B, il titolo umoristico di LucasArts diede vita a una nuova generazione di adventure

FORMATO ORIGINALE: **C64** PRODUTTORE: **LUCASARTS** SVILUPPATORE: **INTERNO** ORIGINE: **USA** DATA DI PUBBLICAZIONE ORIGINALE: **1987**

Sarebbe lecito aspettarsi dalla carriera di **Ron Gilbert** un percorso tanto sorprendente e intricato quanto la trama dei giochi creati con il suo rivoluzionario motore SCUMM. Invece, è stata alquanto tradizionale: dopo aver creato semplici giochi quand'era ancora studente, la programmazione di alcune routine in BASIC per la gestione avanzata della grafica su C64 gli procurò un lavoro di sei mesi alla Human Engineered Software (HESware), dove collaborò ad alcuni titoli che non avrebbero mai visto la luce. Tramite un contatto in HESware, Gilbert riuscì però ad arrivare a Lucasfilm Games (poi LucasArts), per la quale convertì su C64 i primi giochi per Atari 800 della casa. Ma il suo primo progetto originale, *Maniac Mansion*, fu tutto meno che tradizionale. Oltre a ridisegnare il cuore stesso dell'allora prolifico genere delle avventure, il motore 'Script Creation Utility for *Maniac Mansion*' alimentò una creatività tanto unica e carismatica da delineare un nuovo sottogenere, definito da molti semplicemente come 'le avventure della LucasArts'.

"La storia e l'idea originale", ricorda Gilbert, "sono sia opera mia che di **Gary Winnick** [il mai-troppo-lodato grafico del gioco]. Ci piaceva l'umorismo bizzarro ed eravamo grandi fan dei film horror coatti". Winnick concorda, e scende più nel dettaglio parlando di "film horror per adolescenti dove i ragazzi si separano sempre e si ritrovano da soli nei più oscuri meandri di un luogo terrorizzante. Ricordo che il primo schizzo che tracciai come ispirazione (l'esterno di una casa spaventosa, con il cartello 'ATTENZIONE: GLI INTRUSI SARANNO

> "Avevo iniziato a programmare in codice macchina, ma presto mi resi conto che era troppo complicato e che avevo bisogno di un linguaggio per lo scripting"

LA CASA STREGATA

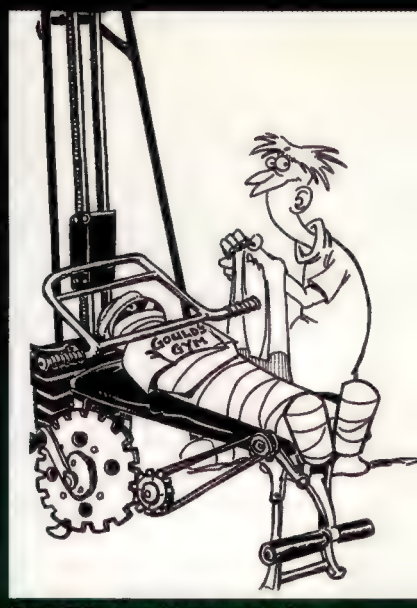
Anche se la storia ispirata ai film horror di serie B aveva degli indiscutibili meriti, sono state piccole stranezze a generare quegli aneddoti che hanno fatto di *Maniac Mansion* una leggenda. La scala a chiocciola rotta che si incontra all'inizio del gioco, per esempio, suggerisce la presenza di un enigma impegnativo, ma in realtà non conduce da nessuna parte e non serve a nulla. Analogamente, l'armadietto delle medicine nell'ufficio del Dr Fred non può mai essere aperto. Inaugurando quello che sarebbe poi diventato un punto fermo dei giochi LucasArts, *Maniac Mansion* era zeppo di citazioni, dal modellino di un X-Wing nella stanza da letto di Weird Ed alla targa THX-1138, alla motosega perennemente a corto di benzina. La tanica necessaria a farla partire si poteva trovare solo in un secondo momento, ma in *Zak McKracken*, un gioco completamente diverso.

Avrà anche minacciato di succhiare cervelli dalle teste di stupide cheerleader, ma la verità è che il Dr Fred si era arreso all'influenza negativa di una meteora atterrata nel suo giardino vent'anni prima, la cui intenzione, quando non era impegnata a scrivere le sue memorie, era quella di conquistare il mondo

ORRIBILMENTE MUTILATI' messo lì per scherzo) comparve davvero nel gioco finito". Sebbene il merito per il concepimento del gioco venga spesso attribuito solo a Gilbert, di fatto andrebbe ripartito fra Gilbert, Winnick e i programmatori **David Fox** (autore di *Rescue on Fractalus*) e Aric Wilmunder. "Ero nel mezzo di due progetti", dichiara Fox, "dato che avevo appena finito di lavorare a *Labyrinth*. Ron mi chiese se potevo dargli una mano per un mesetto, dato che immaginava ci sarebbe voluto quel tempo per realizzare lo script del gioco. Alla fine scoprimmo che si trattava di una stima decisamente ottimistica: credo che rimasi sul progetto per sei mesi e Ron continuò a rifinire il gioco anche dopo che me ne andai".

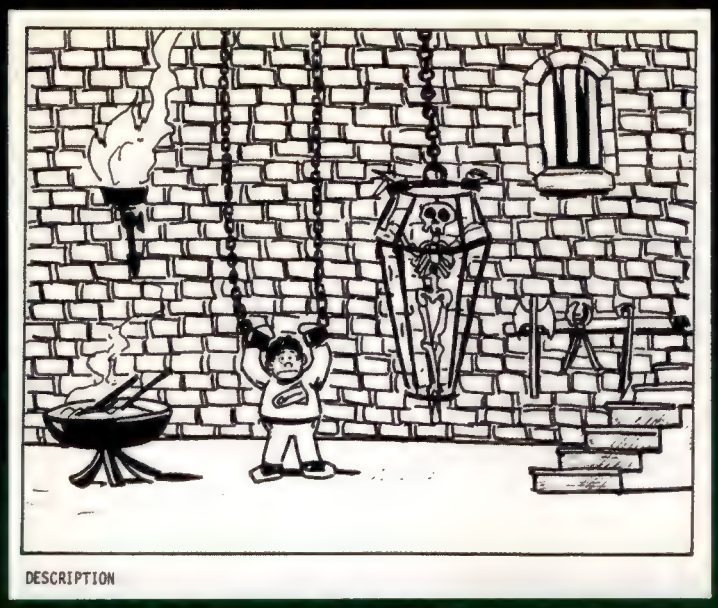
"Lo SCUMM è arrivato solo in un secondo momento", rivela Gilbert. "Avevo iniziato a programmare il gameplay in codice macchina sul 6502, ma presto mi resi conto che era troppo complesso e che avevo bisogno di un linguaggio per lo scripting. Ci lavorai sopra per almeno un anno prima che il gioco iniziasse a prendere forma".

"La bellezza dello SCUMM", aggiunge Fox, "era che ci consentiva di controllare i personaggi a video, la logica di gioco, il multitasking e altro pur continuando a lavorare con un linguaggio di alto livello che ci permetteva di scrivere comandi quasi in inglese. E dato che lavoravamo con un linguaggio di alto livello, era molto più facile convertire il tutto su altre piattaforme". Più facile convertire il motore, forse, ma il porting del gioco in sé non sembra sia stato semplice (vedi 'Maniac Nintendo').



Cousin Ted era uno dei personaggi più memorabili. Nonostante fosse morto...

Maniac Mansion è la storia di due successi: da una parte quello di un motore che avrebbe momentaneamente conquistato il mondo dei videogiochi; dall'altra quello di un'avventura che avrebbe scatenato



A differenza delle successive avventure di LucasArts, può capitare di morire in *Mansion*: essere pescati a curiosare da uno degli abitanti della casa punisce invece con un soggiorno negli scantinati

l'immaginazione di chi vi prendeva parte, ispirato una sitcom televisiva e che si sarebbe dimostrata l'applicazione perfetta per la tecnologia sviluppata da Gilbert e soci. La trama narra le avventure di tre ragazzi, selezionabili da un cast di sette dalle diverse abilità, ma invariabilmente guidati dallo stoico Dave Miller, organizzatore di una missione per salvare la sua fidanzata Sandy dalle grinfie del Dr Fred Edison e della sua combriccola di pervertiti, freak e persino cadaveri mummificati, come nel caso di Cousin Fred.

"Avere personaggi multipli", dice Fox, "e combinazioni multiple di personaggi rese il gioco esponenzialmente più complesso da programmare, testare e debuggare. Quando progettai *Zak* [*McKracken and the Alien Mindbenders*, la sua seconda avventura per LucasArts] mantenni l'idea di Ron di avere personaggi multipli, ma avevo a che fare con una sola combinazione per tutto il gioco. *Mansion*, invece, poteva essere giocato più volte con diverse combinazioni di protagonisti, con molti più risultati".

Bizzarro incrocio a metà fra 'La Rivincita dei Nerd', 'Porky's' e una qualsiasi produzione Troma, *Maniac Mansion* è stato il modello di riferimento per molti classici parodistici basati sul motore SCUMM, uno dei quali potrebbe giustamente essere il vostro miglior gioco di sempre: magari è *The Secret of Monkey Island*, oppure *Day of the Tentacle* o *Full Throttle* o lo stesso *Maniac Mansion*.

I film horror di serie B rappresentavano l'origine spirituale del gioco, dice Gilbert: "Gary ed io provammo a inserire nel gioco ogni cliché che ci veniva in mente, cercando di prendere in giro questo genere di film. Era tutto stereotipato. Ciò che sanno in pochi è che la maggior parte dei personaggi sono basati su persone realmente esistenti e conosciute da me e Gary. Ma non dirò mai chi sono per timore di rappresaglie". Tranquillo Ron, nessuno saprà mai che Razor era modellata sulla fidanzata di Winnick e che la moglie del Dr Fred, l'infermiera folle Edna, traeva ispirazione da tua madre...

"Gary ed io provammo a inserire nel gioco ogni cliché che ci veniva in mente, cercando di prendere in giro questo genere di film. Era tutto stereotipato"

"Gary ed io realizzammo subito un game design completo", spiega Gilbert, "ma una volta che iniziammo a programmare fu l'anarchia. Lui faceva la grafica e David e io programmavamo, mentre la sceneggiatura veniva realizzata praticamente in corsa". *Maniac Mansion*, ammette Gilbert, non rappresenta certo un esempio da seguire in quanto a pianificazione. "Dato che ho dovuto creare l'intero sistema SCUMM, il gioco era già in ritardo di un anno, e per diversi mesi non sono stato la persona più simpatica alla dirigenza, anche se credeva nel progetto. Era anche il primo gioco che LucasArts avrebbe pubblicato autonomamente: prima d'allora la casa sviluppava e basta, e i suoi giochi venivano pubblicati da Activision, Atari o Epyx. Quindi quel gioco rappresentava un passo importante: dipendeva un sacco da lui".

"All'inizio", ricorda Winnick, "Ron ed io sviluppammo una versione giocabile su carta, come un gioco da tavolo. Ron sosteneva che se fossimo riusciti a farla funzionare e fosse risultata divertente, avremmo potuto trasportarla su computer. Non ricordo tutti i dettagli della versione su carta. Più che altro ricordo la piantina della casa che utilizzammo come 'piano di gioco': avevamo tracciato uno

I personaggi a disposizione del giocatore non erano certo meno eccentrici degli abitanti della casa: ognuno aveva le sue peculiarità (forse ad eccezione del surfista Jeff) ed era essenziale allestire un party ben bilanciato

schema dei muri e creato diversi pannelli di acetato rappresentativi dei vari piani della casa, con tutti i dettagli delle stanze. Credo avessimo anche delle carte che rappresentavano i personaggi e i vari eventi".

"Il design di Ron e Gary", precisa Fox, "fornì un'idea generale del gioco. Ma non era ancora stato scritto alcun dialogo: c'era solo un'indicazione sommaria di quali eventi dovessero accadere in un certo momento e su come la storia dovesse proseguire. Quando Ron ed io iniziammo a programmare, scrivemmo anche tutti i dialoghi dei personaggi e coreografammo i loro movimenti su schermo. Quando vidi i bozzetti di Gary, mi vennero delle idee folli su cosa fare con alcuni oggetti nelle stanze. Il mio preferito rimane il criceto nel forno a microonde. Non anticipai nulla a Ron: lo inserii e glielo mostrai nel gioco. Lui lo adorò".

Mentre la verve innovatrice del team scavalcava il confine fra la narrazione e la sceneggiatura interattiva, veniva anche abbattuta una barriera fondamentale: quella dell'interfaccia di decodifica testuale utilizzata fino ad allora da tutte le avventure. Fornendo al giocatore un limitato ma essenziale dizionario a video di verbi, *Maniac Mansion* ispirò il secondo appellativo del sottogenere: punta-e-clicca. "Poco dopo [aver scritto la storia]", rivela Gilbert "capii che ero stanco e stufo della decodifica testuale".

"È stato senz'altro Ron l'artefice [di questo cambiamento]", afferma Fox. "Riunì tutti noi game designer intorno a un computer e ci mostrò diversi giochi di Sierra. Quindi ci coinvolse in una discussione sulla loro interfaccia utente e sui relativi problemi di gameplay. Era sua convinzione che un titolo dovesse essere divertente da giocare e che non dovesse punire l'utente quando questi prova a fare qualcosa che farebbe nel mondo reale. In uno di quei giochi, ad esempio, raccogliere un frammento di specchio rotto portava alla morte per dissanguamento. Eppure nel mondo reale posso raccogliere un frammento di specchio rotto senza morire. Disegnare questo tipo di gameplay veniva visto da Ron come un com-

L'interfaccia punta-e-clicca rivoluzionò il genere delle avventure. Mentre prima la sfida si basava sull'azzeccare il verbo giusto, in *Mansion* tutti i verbi apparivano a video e la chiave era invece capire come utilizzarli coi vari oggetti

portamento sadico da parte dei programmatori, nonché come un tentativo di allungare artificialmente la durata del gioco inserendo un sacco di modi poco ovvi per morire".

"Sebbene si trattasse di un mondo di fantasia", aggiunge Winnick, "Ron pensava che la sua logica interna dovesse comunque supportare la sospensione dell'incredulità attraverso un coerente set di regole. La morte stupida e improvvisa da adventure game, dove c'era da aspettarsela ad ogni angolo, e si imparava morendo a non rifare la stessa cosa una volta caricato il proprio salvataggio, non aveva senso per noi. Un conto è starsene sotto i reattori di un razzo mentre il countdown scandisce i secondi alla partenza, un altro è camminare facendosi gli affari propri ed essere colpiti da un peso di 16 tonnellate che casualmente precipita dal cielo".

Non c'è mai stato il timore che limitando il numero di azioni eseguibili il gioco risultasse troppo semplificato? "Non direi", risponde Gilbert. "Avendo giocato un sacco di avventure sapevo che la complessità non derivava dal parser, ma da come gli oggetti venivano fatti interagire fra loro. Comunque se paragonate *Maniac Mansion* a *Monkey Island*, noterete che il primo è molto più razzo, ci sono un sacco di posti dove si muore e il gioco può finire in situazioni di stallo. Sono tutte lezioni che abbiamo imparato".

"Avendo giocato un sacco di avventure sapevo che la complessità non derivava dal parser, ma da come gli oggetti venivano fatti interagire fra loro."

Quando le numerose conversioni del gioco arrivarono nei negozi, il team di *Maniac Mansion* stava già migliorando tanto il motore quanto la sua implementazione, seguendo strade diverse ma complementari che oggi decorano la leggenda di LucasArts. "Il seguito di *Maniac Mansion*", dice Gilbert, "uscì solo diversi anni dopo l'originale. David Fox voleva fare un altro gioco [*Zak McKracken*], quindi quel progetto divenne la priorità e io mi concentrai sul sistema SCUMM. Credo che dopo lavorai all'avventura *Indiana Jones and the Last Crusade*, perché la società ne aveva bisogno e andava finita in fretta. In quel periodo ero anche concentrato su *Monkey Island*, ma ho sempre avuto in testa quest'idea per la storia di *Maniac Mansion II* in cui si andava indietro nel tempo".

Sebbene sia toccato a Tim Schafer e Dave Grossman raccontare quella storia, pochi possono affermare che il gioco che ne uscì sia risultato degno di entrare nell'olimpo delle spettacolari avventure LucasArts dell'epoca.

MANIAC NINTENDO

Di tutte le conversioni di cui è stato oggetto *Maniac Mansion*, la più impegnativa è stata senza dubbio quella per NES. Quando Jaleco fece richiesta per un porting per la console a 8bit di Nintendo, il programmatore di LucasArts Douglas Crockford sperimentò sulla propria pelle i ferrei standard adottati dal publisher di Kyoto. Per Nintendo l'utilizzo di vocaboli come 'uccidere' era inammissibile: poteva essere accettata come azione del giocatore, ma non si poteva leggere come parola a video. Tale era la preoccupazione per contenuti come le telefonate oscene, gli accenni al cannibalismo, certe immagini 'rischiose' e altro, che Crockford e il suo team si ritrovarono ad addolcire pesantemente i dialoghi del gioco prima ancora che fosse sottoposto ad approvazione. L'impresa lasciò il segno su Crockford che dopo il lancio del gioco realizzò un articolo ('Now You're Really Playing With Power: The Expurgation of Maniac Mansion', ancora leggibile all'indirizzo www.crockford.com/wrrld/maniac.html) traboccante di frustrazione e critiche verso Nintendo. Del tipo "Nintendo è un dio geloso".

forum

Lettere: Forum Videogiochi, Via Asiago 45, 20128 Milano
Email: videogiochi@futuremediaitaly.it
Web: http://forum.gamesradar.it

Carissima redazione di Videogiochi, questa è la primissima volta che mi accingo a scrivere ad una rivista (in genere e non solo di videogame). Prima di tutto vi faccio i miei più sentiti complimenti poiché, è triste ammetterlo, siete l'unica rivista che affronta l'argomento in maniera seria e professionale (TGM a parte).

Ciò che mi ha spinto a scrivervi sono le contrastanti emozioni suscitate in me da un videogioco in particolare: *KOTOR* (*I* e *II*). Gioia e dolore, croce e delizia. Più lo gioco e più lo trovo entusiasmante e coinvolgente, ma più lo gioco e più mi chiedo perché in molti frangenti non si è pensato di coinvolgere il videogiocatore completamente fino ai minimi dettagli creandogli un mondo totale e sublime in ogni momento anziché tagliare corto e proporre innumerevoli situazioni banali e alle volte noiose.

E qui arrivo al punto. Io sogno il videogioco totale e definitivo, il più vasto e variegato possibile, che mi sorprenda ad ogni passo, e *KOTOR* mi sembrava il più adatto viste le sue caratteristiche.

1. In *KOTOR* esistono le corse sugli sgusci (o swoop). Ma allora perché fermarsi a creare un sottogioco banale e che diventa presto noioso? Non sarebbe stato grandioso inserire una lunga corsa alla *Wipeout* ambientata nei vari mondi di Star Wars? Non si pretendono 10 veicoli a disposizione, 15 avversari o armi e upgrade a valanga; semplicemente la giocabilità di *Wipeout* dentro *KOTOR* contro 4 o 5 avversari, e sfrecciare attraverso i variegati mondi di Star Wars.

Sarebbe diventato scopo primario del videogiocatore cercare i luoghi dove si effettuano queste corse per il puro gusto di gareggiare e non solo perché deve guadagnare dei soldi o perché è il gioco ad imporlo.

2. In *KOTOR* esistono dei sottogiochi modello sparatutto spaziale. Ma allora perché limitarsi ai sottogiochi creati, che nulla tolgono al prodotto ma poco aggiungono? La stessa Lucas Art ha prodotto la serie *Rogue Leader*. Perché non integrarla in *KOTOR* per specifiche missioni da compiere?

3. In *KOTOR* esistono i duelli nelle arene. Non posso neanche lontanamente immaginare quanto sarebbe sublime effettuare questi duelli in stile *Soul Calibur* con spade laser. Provate a pensare: strepitose arene all'aperto sparse nei vari mondi di Star Wars, personaggi dettagliati come quelli di *Soul Calibur* ma con l'iconografia di Star Wars, scontri fra mille luci e scintille di spade laser, ecc. Certo, uno non può pretendere 25 arene, 20 nemici, 40 mosse differenti per ogni personaggio. Sarebbe sufficiente un'arena per pianeta, una manciata di nemici con cui confrontarsi ed un ventina di mosse, magari una mossa per ogni livello del proprio personaggio. Io scommetterei che il videogiocatore si fermerebbe mesi su un pianeta pur di riuscire a trovare queste arene.

4. E potrei aggiungere inseguimenti alla *Driver* (o *GTA*) all'interno di queste città fantascientifiche o foreste intricate. Pensate come sarebbe divertente dover inseguire (o fuggire) un avversario che non solo può girare a destra o sinistra all'improvviso ma può scendere giù in picchiata in verticale o salire. Un delirio.

5. E si potrebbe continuare all'infinito...

I videogiocatori vedranno mai un *KOTOR* con spruzzate di *Wipeout*, *Soul Calibur*, *GTA*, *Rogue Leader* eccetera? Mi sono chiesto i motivi per i quali non si è mai tentata questa via:

1. Tempo e soldi. Non può essere. Se Capcom impiega 4 anni per realizzare *Resident Evil 4* su una piattaforma che non è certamente la più venduta al mondo (pardon, nella galassia), la casa di produzione di *KOTOR* poteva certamente attendere il tempo necessario a produrre questo kolossal.

2. Spazio insufficiente su un DVD. Si possono utilizzare anche due, tre o più DVD per far stare il tutto. Lo si è sempre fatto.

3. Paura di snaturare la serie: non credo proprio. Avremmo un gigantesco RPG che offre al suo interno mille altre possibilità di intrattenimento.

4. Non ci hanno mai pensato. Lo escludo a priori.

5. Le console attuali non sono abbastanza potenti. Non credo: se esiste *Soul Calibur*, se esiste *Wipeout*, se esiste *Driver*, se esiste *KOTOR*, vuol dire che l'operazione è fattibile. Nessuno sta parlando dell'intero mondo di *KOTOR* dettagliato come gli sfondi di *Soul Calibur* e completamente esplorabile in terra e in cielo con un X-Wing alla velocità della luce.

Spero fiducioso in una vostra esauriente risposta.
Michele

Tempo e soldi. Non può essere? Altro che se può essere. Nessun publisher che tema la bancarotta finanzierebbe un esercito di maestranze per un lavoro probabilmente destinato a durare 15 anni e tre generazioni hardware. Assumendo che non ci si accontenti di una soluzione alla *GTA* (le cui dinamiche, prese singolarmente, non reggono certo il confronto con quelle dei videogiochi modellati su ciascuna di esse), introdurre in *KOTOR* ciò che desideri, seppur nella forma di 'spruzzate', richiederebbe un investimento proporzionale al rischio di non raccoglierne i frutti. Nulla è impossibile in questa industria, ma allo stato attuale, un progetto simile è senz'altro all'ultimo posto della classifica dei più probabili.

In questa calda giornata di agosto, leggendo 'Se una notte d'inverno un viaggiatore' di Calvino, ho pensato a voi simpatici (si fa per dire) redattori di **Videogiochi** e a tutti i redattori videoludici in generale. Uno dei tanti personaggi del libro è uno scrittore che si rammarica di non poter leggere più disinteressatamente a causa del suo lavoro: questo mi ha riportato alla mente le molte lettere che ho letto in cui si criticavano i voti dati a certi giochi.

Premetto che considero **Videogiochi** la rivista più equa in fatto di voti (dopo vi do l'indirizzo a cui spedire 5 euro) e che chiaramente i gusti sono gusti, ma vorrei concentrarmi sui difetti che molto spesso sono elencati dai redattori. Alcune volte sono dettagli che possono sembrare insignificanti al lettore-giocatore, ma dobbiamo pensare che i recensori stanno molto più tempo di noi a contatto col medium e di conseguenza sviluppano un occhio critico più sviluppato del nostro. Quello che a noi può sembrare un buon gioco a loro potrebbe sembrare la solita minestra riscaldata seppur ben confezionata.

Un altro fatto che mi pare interessante far notare è che i redattori di videogiochi, a differenza di molti redattori di altri settori, amano veramente il medium, e non si divertono a stroncare un gioco quando è una schifezza. Principalmente è questo che mi piace del giornalismo videoludico: nessuno si atteggia a grande conoscitore del medium e siamo tutti (lettori e recensori) parte di una grande comunità con lo stesso interesse pronta a scambiarsi pareri e idee.
Lorenzo Vicari

Al contrario di quanto si possa immaginare, il recensore ama e odia i videogiochi come chiunque altro, e tutto il rancore accumulato nell'analisi di una schifezza (aggravato dalla consapevolezza di essere fra le poche persone del pianeta costrette a subirne il calvario) lo rispedisce al mittente nero su bianco con immensa gioia.

Ma c'è del vero nell'anomalia che caratterizza il modo in cui il recensore percepisce l'esperienza su cui ha l'incarico di esprimere un'opinione. La sua è una lettura inevitabilmente pervasa da tensione critica e pertanto meno rilassata di quella di un comune mortale. Alcuni prendono addirittura appunti, e quando salvano sfruttano tutti gli slot disponibili per conservare istanti di gioco da fotografare in seguito (non è improbabile che certi giochi ricevano punti extra per il solo fatto di avere un selettore dei livelli). Rispetto a chi ascolta e commenta, o vede e commenta, o legge e commenta, chi gioca e commenta di fatto fa il doppio della fatica. Innanzitutto l'analisi richiede un significativo impegno psicomotorio protratto per giorni piuttosto che un paio d'ore spese sdraiati sul divano di casa o in una saletta buia masticando pop-corn. Quindi vanno catturate le foto, possibilmente corredandone alcune di specifiche didascalie. Quale recensione letteraria, musicale o cinematografica pretende così tanto dal suo autore? Nessuna.

> "Io sogno il videogioco totale e definitivo, il più vasto e variegato possibile, che mi sorprenda ad ogni passo, e *KOTOR* mi sembrava il più adatto viste le sue caratteristiche"
>
> Michele

Ma è soprattutto la natura interattiva del medium a fare di un recensore videoludico un superuomo rispetto ai suoi colleghi operanti negli altri settori. Qui non si tratta di commentare ciò che si è passivamente ricevuto, bensì il modo in cui il gioco permette di acquisire ciò che offre. Detto altrimenti, se il videogioco fosse un libro, la sua recensione equivarrebbe tanto ad un'opinione sul contenuto quanto sul modo in cui se ne sfogliano le pagine o ne va letto il testo. E ciò non riguarda solo il sistema di controllo, cioé come il giocatore interagisce con il proprio alter ego, ma piuttosto il più generale 'sistema di comunicazione' con l'universo digitale proposto.

L'eterna giovinezza del videogioco non accenna a svanire. Sono passati più di vent'anni dalla nascita del medium, l'industria ha assimilato abilmente i meccanismi di mercato che regolano questo settore, ha lentamente modificato il target di riferimento (volgendo lo sguardo oltre i classici teenager), ma l'involucro del prodotto rimane lo stesso. La tecnologia aiuta i motori grafici mentre qualche guru del design sforna perle di una bellezza rara, ma il videogame si presenta come una forma d'intrattenimento estremamente lineare. Per capirlo, basta comparare la critica stampata videoludica con quella degli altri media (musica e cinema in primis). La prima ha una caratteristica peculiare che la distingue dalle altre: le recensioni delle singole opere hanno una coerenza eccezionale. È quasi impossibile leggere due opinioni radicalmente diverse e le valutazioni dei giochi sono alquanto simili con uno scarto lievissimo. Se un gioco è un bel gioco, è un bel gioco per tutti. Con qualche sporadica eccezione.

Da appassionato di musica quale mi considero, non smetto mai di sfogliare diverse riviste audiofile. In questo settore, tanto per fare un esempio, la situazione si presenta in modo radicalmente diverso. Trovare recensioni contrastanti risulta facile quanto trovarsi di fronte la faccia di Berlusconi una volta accesa la TV. 'How to dismantle an atomic bomb', l'ultimo album degli U2, ha ricevuto valutazioni ottime su alcune riviste del settore (una media di quattro stelle su cinque) mentre è stato letteralmente smontato da altre (in cui riusciva a ricevere persino il minimo dei voti). Le parole 'capolavoro' e 'schifezza immonda' riecheggiavano in parti uguali su tutta la stampa specializzata. Moltiplicate questo risultato per una decina di dischi in uscita ogni mese e capirete il perché di cotanto stupore.

Ora, in una situazione come questa, io mi chiedo a che diavolo servono i critici. Che essi non rappresentino la voce della verità è un fatto assodato, ma le loro opinioni dovrebbero indirizzare l'utente sprovveduto verso un prodotto degno di nota. Il guaio è che qui le strade opinabili sono completamente antitetiche! Perché esiste questa enorme differenze tra critica videoludica e il 'resto del mondo'? Trovo diverse risposte possibili:
a) La giovinezza del videogioco è parallela a quella della stampa specializzata in questo settore. Il valore del videogioco viene espresso tramite un semplice giudizio dei componenti tecnici esteriori, tralasciando il contenuto che diventa così un aspetto secondario.
b) I valori peculiari dei videogame, radicalmente differenti rispetto agli altri medium, lo rendono un soggetto più stabile.
c) Gli aspetti artistici ed emotivi del videogioco vengono sdegnosamente ignorati e ciò rende più superficiale la loro valutazione.
d) I critici cinematografici, musicali e compagnia bella sono una massa di imbecilli che spara sentenze a caso mentre gli eletti siamo noi (anzi, siete voi).

Esistono altre possibilità? E soprattutto, che compito assolvono i critici se nella maggioranza dei casi i loro pensieri sono diametralmente opposti?
Ai posteri l'ardua sentenza.
Walter 'Blue Scorpion' Sinigoi
waltersinigoi@hotmail.com

Forze ci sei andato vicino col punto a. La giovinezza del medium potrebbe essere la causa della generale coerenza critica non tanto perché quest'ultima si focalizzerebbe sui "componenti tecnici esteriori", ma piuttosto perché la comunità giudicante sarebbe in prevalenza composta da persone della stessa generazione, quella che ha visto il videogioco nascere, quella che leggeva Zzap e Videogiochi (l'edizione 1.0), quella che comprava legalissimi giochi pirata in edicola. Date al medium il tempo di maturare e diversificare le sue modalità espressive, a nuovi creativi di sostituirsi ai vari Kojima e Miyamoto, alle nuove leve di afferrare le redini della critica specializzata, e il gap generazionale porterà a quelle divergenze d'opinioni oggi ravvisabili altrove. Del resto sembra sia già arrivato il momento di riconsiderare il valore del marchio Nintendo...

È difficile cominciare a scrivere una mail che finirà per sfociare in un'aperta critica, soprattutto quando riguarda la rivista di cultura videoludica più autorevole in Italia, la rivista che ogni due mesi aspetto pazientemente di fronte all'edicola, che leggo, anzi divoro, fino all'ultima parola e che ripongo accuratamente sul mio scaffale tra gli oggetti di valore affettivo. Ma come in una sincera e duratura amicizia, voglio essere chiaro ed esprimere i miei pensieri, le mie critiche, magari in modo aggressivo e diretto, finendo poi per commettere un passo falso e farmi quattro risate quando (spero) avrò la possibilità di rileggere le cazzate che ho scritto stampate sulla rivista e una vostra risposta come sempre puntuale e professionale.

Il centro della mia critica è madre Nintendo, il colosso nipponico dell'intrattenimento e le sue icone, l'esplosione multicolore che da anni porta il sorriso sul volto di grandi e piccini. Da sempre **Videogiochi** sembra cullare i titoli Nintendo, piccole pepite d'oro partorite (per non dire altro) dai designer giapponesi, sempre innovative in termini di game design, sempre divertenti e sempre perfette. In effetti in molti casi sono d'accordo, anch'io possiedo la console GameCube e adoro giocare a titoli come i vari *Zelda*, *Metroid* ecc... Ma a volte sembra che l'importanza del marchio Nintendo superi l'effettiva qualità dei prodotti, e mi riferisco in particolare a tutti quei titoli griffati Mario: *Mario Golf*, *Mario Cricket*, *Super Mario Fighters*...

Senza essere troppo cinici, penso che i commenti riservati a questi titoli siano eccessivamente benevoli e che i voti siano di conseguenza esagerati, soprattutto in relazione all'esperienza offerta: le solite superficiali (ma simpatiche!) meccaniche di gioco e un character design vecchio di dieci anni o più.

Apro l'ultimo numero di **VG** a pagina 132: l'innovativo *Archer Maclean's Mercury* ha preso lo stesso voto di *Nintendogs*, il tamagotchi super-potenziato per ragazze single! Non ci posso credere, nemmeno *Killer 7*, originalissimo prodotto d'avanguardia di Capcom, è riuscito a superare la tenerezza dei cuccioli di mamma Nintendo, ma questo meriterebbe un discorso a sé... Forse è meglio censurare il resto, spero però di esser riuscito a lanciare il mio messaggio, una pietra in uno stagno dalle acque fin troppo tranquille.
Luca 'Kuki' Marchetti

Ieri sera ho finito *MGS3*, e ho capito quali sensazioni un videogioco ti può lasciare. Certo, ogni forma d'arte ha le sue caratteristiche, i suoi messaggi da trasmettere e le sue storie da raccontare, ma i VG sono diversi.., perché ad un'opera come quella del genio Hideo ti ci affezioni, e quando la finisci provi una specie di nostalgia, come quando devi tornare a casa dopo un'estate in cui ti sei divertito un casino, o come se ti dovessi separare da un amico.

Quando ho letto la risposta alla lettera di Cloud Strife (**VG**013) mi sono soffermato a riflettere: anch'io ho avuto qualche periodo di allontanamento dai VG, il più lungo di circa sei mesi nel passaggio dalla precedente generazione a quella attuale, e durante il quale mi limitavo alle sfide a *ISS Pro* con gli amici. Ma poi l'amore è tornato, come sempre ritorna quando esce un nuovo capitolo di una grande saga.

Dove mi porta la corrente? A me sta portando a considerare i videogiochi un media maturo, un modo di raccontare storie che non potrebbero essere raccontate diversamente, un'alternativa a romanzi o film, un passatempo profondo che sa intrattenermi ed impegnarmi allo stesso tempo. Il fatto che *Snake Eater* sia il prequel dell'intera saga e conservi per la fine geniali colpi di scena, mi porta a paragonarlo alla nuova trilogia di 'Star Wars' e a considerare i due media molto più simili tra loro di quanto non sembrino.

Quindi la corrente, dato che il videoludismo non è un vizio che interrompi per scelta, ma che svanisce da sé, mi porta a continuare a coltivare questa bellissima passione, perché sono cresciuto con i videogiochi (scuola MSX) ed i videogiochi crescono con me, perché sono strasicuro che se abbandonassi non troverei da nessun'altra parte lo stesso coinvolgimento, e perché abbandonare ora sarebbe un peccato imperdonabile. Chissà magari un giorno sarò considerato un pioniere dell'era digitale e magari i VG di adesso saranno un po' come il cinema muto di inizio secolo, quindi... non ci resta che seguire con interesse e restare a vedere (e a giocare!).
Smafus

> "Il videogame si presenta come una forma d'intrattenimento estremamente lineare. Per capirlo, basta comparare la critica stampata videoludica con quella degli altri media"
>
> Walter 'Blue Scorpion' Sinigoi

TOKYO
GAME
SHOW
2005
これから先はここから始まる。

Nintendo
www.nintendo.it

I nintendogs™ stanno arrivando.

solo su

NINTENDO DS™

http://nintendogs.nintendo.it

© 2005 Nintendo. TM, ® and the Nintendo DS Logo are trademarks of Nintendo.

3+ www.pegi.info

gamesradar.it

Future
MEDIA WITH PASSION

50015

9 771723 334000

POSTE ITALIANE SPA - SPED. IN A.P. - D.L. 353/2003 (CONV. IN L. 27/02/2004 N.46) ART 1, COMMA 1, DCB MILANO - DISTRIBUZIONE PARRINI